
家用电脑与游戏机
1994
（总第二期）
8
电子游戏是通往电脑世界的捷径
今天玩游戏明天用电脑
超级巨星，小教授立体声像游戏机
时代娱乐新潮
立体音响画面
大型街机效果
身临其境感觉
NEW STAR

新星小教授94年全家福



小教授 FDC—9850 磁盘式中英文电脑学习机
NS－486. 586 中英文电脑学习机
十六位立体声像游戏机
十六位立体声像 2 型游戏机
NS—801 八位游戏机
NS—801G 八位游戏套机
NS—802 游戏机
NS—802G 游戏套机
光线冲锋枪
光线手枪



各种教学软件　游戏卡



GamEd－Pc　—
无锡西湖公司推出的多媒体超级家用电脑



当今世界电子游戏机产业评价

电子游戏机汇集了计算机(硬、软件)、光盘、多媒体、音像、影视制作、超大规模集成电路等高新技术，它与消费类电子领域产品相结合，将成为最重要的新型的计算机产品之一，代表新一代计算机的方向，在电子信息产业中具有重要的战略地位。据每年两度的美国消费类电子产品展览提供的信息表明，电子游戏机这一新兴的高技术产品，其发展深度、广度及对经济、文化、特别是对计算机产业的巨大反作用，将跨越二十一世纪，成为世界经济重视的另一个焦点，并预示计算机发展的一个新方向。

——一群高瞻远瞩的人

目　　录



家用电脑与游戏机

1994 年 8 月号(总第 2 期)

主编：赵震东
出版：科学普及出版社
编辑：本刊编辑部
订阅：(100009)北京旧鼓楼大街西绦胡同 13 号西门
刊号：ISSN1005－6793 / CN11－3450/TP
广告经营许可证：京西工商广字 0249 号
印刷：煤炭工业出版社印刷厂
插图、摄影：刘管乐　宋志勇
逢双月 15 日出版　定价：2.80 元

日本家电巨人　**Panasonic**

松下杀进游戏业

■三人对谈录　■高立新(执笔)　■(日)中泽勇　(日)坂东雄一郎



高：去年，世界电子游戏业风起云涌，可供谈论的话题很多，但最引人注目的要数3DO公司在年底新上市的多媒体会话型游戏机。据我所知，这是日本松下公司委托这家在硅谷新成立的3DO公司设计完成的。在1994年春，打着Panasonic商标的游戏机又在日本上市了。显然，电子游戏业新的一轮竞争已经撕开了帷幕，这种由市场竞争所引发的技术进步比人们预料的还要早。

坂东：由于3DO是一家新成立的美国公司，因而对它的了解还比较少。该公司得到了其它公司的资助。如在出资者的名单上就有日本的老牌游戏公司NAMCO、在欧美电脑游戏领域享有盛名的电子艺术公司(EA)、以及阿尔卑斯公司、甚至连美国的时代——沃纳公司也插上一脚，但出资最大的一方我想还是松下，否则这种机器的商标就不会打上Panasonic了。

高：这是一种新的权力拼图。电子游戏业通过三十多年的发展，已经是如日中天，任天堂所创造的企业神话是大家耳熟能详的事。90年代，由于多媒体技术日臻完备，电子游戏将进入一个新的发展时期。由于这个市场巨大，谁也不愿坐壁上观，因此，3DO公司代表了一种新的力量集结。

中泽：技术进步是永无止境的。从8位机到16位机，现在又出现了32位的游戏机，这种变化符合常规。但这次改型换代的市场竞争展现在大众面前之时，给人一种别开生面之感，如家电产业的全面卷入，文化业界的加盟，以及美国的AT&T公司也成为3DO公司的资助者，这是与电子游戏业前几轮的竞争有着明显的不同。另外，这种32位游戏机的预定价为79800日元，正式上市后调至5万日元。

坂东：在日本的消费者当中，有很多松下迷。这不单独是指松下的家电产品在质量上值得信赖的。同时也表明这位家电巨子的开拓市场能力也是非常厉害的。尽管如此，松下公司这种商业行为仍是一种冒险。

高：在日本家用电视游戏机制造领域有三驾马车，即任天堂、世嘉和日本电气HE公司，属战国时代，也正基于此，松下委托3DO挑起了一面大旗，大有沧海横流，方显英雄本色之感。就我个人的观点来看，松下进入电子游戏业是深具策略性的一步，几年前，索尼买下了美国好莱坞的哥伦比亚影片公司，松下也随后跟进，用巨资将美国的MCA公司收买，令美国舆论哗然，两者都扬言要搞互动电影，其实，以个体方式来体验的互动电影和电子游戏没有明显的分界线。所以松下的这着棋是有连贯性的。

中泽：好莱坞插足电子游戏也不是什么新鲜事。事实上，有许多电子游戏节目是从电影移植过来的。目前索尼公司把哥伦比亚影片公司买下的每一个剧本都编成电子游戏，如果某个游戏制作的效果不错，有市场前景，公司再对其进行精雕细琢。松下买下MCA公司的商业意图大概也含这种成份。

坂东：在今年春季与32位游戏机上市的首批软体共有8部，都是由日本软件公司开发的。我们由于在国外，非常遗憾，不能目睹它们的卓然风采，但从游戏杂志上来看，这8部软件似乎都力图展示3DO游戏机的性能，并且提出了一些新的游戏样式，如互动电影，电子漫画等。

高：下面请二位多谈一谈这八部软件的有关情况吧。

铁　人

■SYNERGY 几何学/AVG 类

坂东：据开发者声称，《铁人》是一部以人机械为题材的对话电影，画面描摹的精细程度令人感到振奋。但是我觉得，即然叫 AVG 类的对话电影，则故事性应当是最重要的。

中泽：仅停留在看的水平上，即使是再精彩的画面也没有意思，当代人要求的是参与性，而不是听人摆布。

贝布鲁的波涛

■T&E SOFT/SPG 类

高：《贝布鲁的波涛》是一部模拟高尔夫运动项目的游戏。出版这个节目的公司 T&ESOFT 在电脑游戏的黎明期便进入这一领域，出道较早，发展也非常稳定。

坂东：这家公司的 3D 动画制作水平很高，它曾出版过这类节目，不但见着于电脑版本，超任版本也有。

中泽：我操作过这个节目的电脑版本，印象很好，这不单单表现在动画制作的精细程度上，其中球与其它物体碰撞后模拟得相当真实。但不知这种版本的高尔夫会精彩到什么程度。

高：中国的孩子都非常喜欢日本的漫画书，什么多格了，动感了，令其沉湎在那个世界里。在这个读者群落中，鸟山明的《七龙珠》等系列漫画是津津乐道的话题，但寺泽武一的漫画则很少在大陆见到。

寺泽武一的"武"

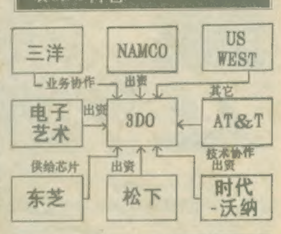
■FUN PROJECT/电子漫画

坂东：寺泽武一的漫画也经常在日本著名漫画杂志《少年跳跃》上发表并连载，其代表作是《眼镜蛇》。而这次由 FUN PROJECT 公司所推出的《寺泽武一的"武"》则是一部电子漫画，这是一个全新的的概念。

中泽：在 PC—ENGINE 的游戏节目中，曾出版过几本比较注重动画演播效果的软件，是 CD—ROM 版本的。这部电子漫画是不是与其有近似性。

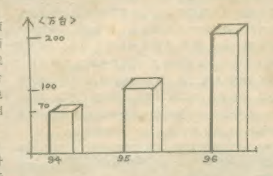
高：漫画在日本受到了空前的欢迎，所以软件公司必须尊重这种大众化的阅读习惯，我以为，所谓的电子漫画是在承袭了漫画特色的基础上，充分发挥了 32 位游戏机处理音像媒体的能力，能够将声、光、色有机地融合在一起，即有互动性，又有方便的检索功能，是一种电子出版物。如果这个节目受欢迎，其它公司也会制作相类似的软件。它给日本的漫画界带来一种新的气象。

附注：在 32 位游戏机竞争的舞台上，除了 3DO 的"R·E·A·L"捷足先登外，SEGA 的"32X"(将 MD 机提升至 32 位的接驳装置)、土星、SONY 的"PSX"也将在近期上市，这预示着 32 位以上的游戏机大战将是异常激烈的。



★3DO 主要技术指标

CPU		32 位 RISC 处理器 ARM60(12.5MHz)
存贮器	RAM/VRAM	3MB(2MB：主 RAM，1MB：VRAM)
	SRAM	32KB
图　象	电视制式	NTSC 制式，525 条，60 帧
	图象输出	1.0Vp−p，75Ω
	S录像输出	辉度信号 1.0Vp−p，72Ω，色信号 0.28Vp−p，75Ω
	折像清晰度	640(H)×480(V)点
	彩色显示	最大 1600 万色
伴　音	声输出	1.7Vrms(0dB)
	声特性	S/N 比 100dB 以上，频响特性 20Hz～20KHz
CD—ROM 驱动		尺寸：12/8CM，倍速对应



■3DO 前三年销售计划予想图表

★业界星空



日本游戏业界之谜(之一)

——日本二十家软件公司介绍

文/高立新

■经过十年的高速发展，年销售额已达 2 万亿日元的日本游戏业界震撼了世界

■日本人自豪地宣称，这是日本唯一走向世界的新文化产业

■仅仅知道任天堂和世嘉两大公司是不足以评说日本游戏业界的

■日本游戏软件公司人均创利可达 50～100 万美元的业绩表明，在信息时代，财富不仅来源于我们赖以生存的土地，它还来自人的头脑

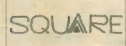


光荣

株式会社

■光荣公司以开发历史题材的决策模拟类游戏(历史 Simutation Game)而见长，打着"KOEI"商标的《三国志》、《信长的野望》、《成吉思汗》等系列作品不仅名扬扶桑，同时也蜚声海外。其中，根据中国著名古典历史小说《三国演义》改编的《三国志》系列被誉为历史 SLG 类的颠峰之作，仅在日本国内就有一百万拥戴者。目前日本学历史的大学生大都操练过光荣的历史 SLG 类作品。作为光荣公司的社长襟川阳一认为，围棋、象棋之所以经久流传，并受到不同年令层次的人们所喜爱，其趣味性的本质是提供了策略性对抗思维方式。基于这种把握，凭借历史暗香的悠远，光荣的历史 SLG 类作品才得以独具特色，品味不俗。近期该公司又根据中国秦朝末年楚汉相争的史实移植改编完成了另一部新作——《项刘纪》。

■1978 年创立　■从业人员 230 名
■代表者　襟川阳一
■资金 9 亿 8000 万日元　■年销售额 84 亿日元



SQUARE

株式会社

■在日本游戏软件产业中，SQUARE 公司出道较晚，但成长业绩却是扶摇直上。其名份直追任天堂和世嘉。公司成立之初，以专门开发电脑游戏为自己建功立业的基石。现在所推出的游戏节目多为 RPG 类作品。1987 年，《最后幻想》(FC 版，以下略称为《F・F》)的第 1 代推出后便一炮打响。此后，《F・F》年年都有新版本面市。一路高歌猛进，喝彩声不绝。94 年，《F・F》的第六代也已出炉。这部容量为 24M 的作品，其互动之中的视听综合美感体验，确实达到了让人叹为观止的境界。此外，该公司近期所推出的《圣剑传说》系列、《浪漫传说》系列等 RPG 类作品，也是众口皆碑。其中，《浪漫传说 2》的攻略读本是由日本巨人 NTT 的出版局为其作秀的，这套丛书曾位居 93 年度全日本最畅销图书排行榜的前 3 名。

■1986 年创立　■从业人员 86 人
■代表者　宫本雅史
■资金 1000 万日元　■年销售额 106 亿日元



BPS

株式会社

■原苏联的天才游戏设计师阿·巴嘉特洛夫(Atexej Pajitnou)在80年代中期曾创意一部落下型拼图类软件——《TETRIS》,在我国又称其为《俄罗斯方块》。后来这个节目饮誉四海,在市场上的反响是爆炸性的。但是,如果没有日本BPS(BULLET—PROOF SOFTWARE)公司的支持,《俄罗斯方块》恐怕还是尘封于世的平平之作。《俄罗斯方块》最初见著于电脑版本,BPS发现其趣味性迥异,平凡中蕴孕奇绝,便慧眼独具的买下了出版发行权,率先推出了FC版的游戏卡。随着《俄罗斯方块》在世界市场上演义成了"电子魔方",BPS公司也由此声名远播,实现了一本万利的商业美梦。近期,BPS为《方块》的进化倾注了自己的心血,其中最新版的《超级俄罗斯方块2+BOMBLTSS》也大获成功。BPS的围棋软件也是品味独道,并受日本棋院所举荐。

■1983年创立　■从业人员54人
■代表者　不详
■资金1000万日元　■年销售额45亿日元



HUDSON SOFT

株式会社

■在任天堂的FC版节目中,《迷宫组曲》、《高桥名人的冒险岛》是大家广为熟知的,这两部作品的出版者即为日本HUDSON SOFT公司。位于东京新宿区的"HUDSSON"与NEC的HE公司交往甚密,是为PC—Engine作秀的主力公司。PC—Engine的CPU—HU65系列即出自这家公司设计师的之手。可运行在PC机上的《天外魔境》是HUDSON为迎接多媒体时代的重头节目。它充分展示了CD—ROM的八面威风。该公司最有名的游戏软件当数《桃太郎》系列。如RPG类的《桃太郎传说》,桌面类的《桃太郎电铁》,动作类的《桃太郎活剧》等。桃太郎是日本人非常喜欢的一位民间人物。HUDDSON在电子游戏里再塑其身,确实在商业上取得了成功。该公司另一部星运长久的节目是《爆破手》系列。其演变的版本甚多。

■1973年创立　■从业人员300人
■代表者　工藤裕司
■资金4000万日元　■年销售额430亿日元



CHUN SOFT

株式会社

■CHUN SOFT株式会社是由《龙的冒险》(PPG类,ENIX公司出版)系列节目的程序设计师——中村光一先生在1984年创办的一家游戏软件公司。公司的从业人员不多,但在电子游戏艺术化的道路上却表现的十分前卫。中村先生自小便是电脑游戏迷,后来搞起了游戏编程。目前在FC版中,人们可玩到的节目《小多多》(应译《门与门》)即为该君的早期作品。除参与《龙的冒险》外"CHUN"自己也多有佳作问世。最近它所推出的《杜尼哥的大冒险》和《弟切草》这两部SFC版作品倍受评论界所瞩目。前者属SFC版的RPG类,曾荣获"日本软件大奖'93"的最高大奖。而后者则是一部AVG类作品(准确讲是互动小说),该节目立意不俗,其审美体验可与小说比美。

■1984年创立　■从业人员21人
■代表者　中村光一
■资金300万日元　■年销售额9000万日元

KONAMI

KONMAI

株式会社

■位于东京千代田区的柯纳米公司,以开发动作类(ACT)节目和射击类(STG)节目为主而称著于日本电子游戏业界。其优秀作品较多。基于这两大类节目语言较少的特点,因此这家公司的许多作品曾传入我国,流传甚广,如《魂斗罗》、《绿色兵团》、《捍卫战士》等都是倍受中国儿童欢迎的大热门作品。KONAMI公司参入任天堂FC版节目开发之所的第一部软件是《功夫》,此后又逐渐推出了《南极企鹅大冒险》、《七宝奇谋》等。这家公司最有影响力的代表作当推《沙罗曼蛇》系列和《恶魔城》系列。其中,在SFC版的《沙罗曼蛇》里,透过精彩纷呈的各式角色造型,使其紧张激烈的射击场面流露出一种浪漫可人的梦幻感。KONAMI不仅在家用电视游戏软件群中占有一席之地,在街机节目的制作中也是十分活跃的一员。

■1969年创立　■从业人员665人
■代表者　姿川文博
■资金80亿9550万日元■年销售额377亿日元



世嘉小教授·基础篇

世嘉 CD—ROM 及其软件



○刘管乐

世嘉 CD—ROM 是日本世嘉公司推出的游戏用激光唱碟机，属世嘉五代游戏机专配设备。

自 92 年至今，世嘉 CD—ROM 流行于欧美、日本市场。它以精致的外观、优良的性能及适中的价格博得诸多"发烧友"的青睐。

当该机通过其侧面的接口接驳世嘉五代游戏机后则具备以下两种功能：

①使用游戏光碟进行超大容量的游戏；

②使用普通音乐光碟作音乐欣赏。

由于运用信息存储量巨大的光碟来制作游戏(极限容量可达 540M)，无论是视觉效果还是伴音系统，都超出了普通的"游戏"概念。从反映在电视屏幕上的图像来说，大量电脑扫描仿真画面及精美、流畅的卡通动画，令游戏者迷醉；音乐方面，拥有八个 PCM(数码)音源，不但能够播出旋律优美的高保真音乐，还附之以真人演唱的歌曲和真实的角色配音。

近年来，日、美多家软件公司参与制作世嘉 CD—ROM 软件，越来越多的光碟游戏精品面世，给爱好者带来了无穷乐趣。现时由美国世嘉公司出品的"互动式电影"游戏系列，全部采用动感仿真图形设计，如同电影画面般的场景随着情节发展而不断变化，使人仿佛置身于游戏之中。这种游戏大都带有 AVG(冒险类型游戏)色彩，它的魅力在于浓厚的神秘感。

美版世嘉 CD—ROM 游戏《吸血鬼复活》就是一部相当出色的作品。该游戏使用了丰富的真实图景和配音；操作上亦结合了指令和动作两种形式。游戏以女皇时代的英国为背景，叙述了一个具幻想色彩的故事。主人翁亚历山大·真瑞斯离开美国，去伦敦调查其弟弟的死亡原因。围绕此情节展开的故事内容以生动的真人动画表现出来，游戏者要调用各项指令来解开流程中遇到的谜团；不断地翻阅资料或到各地旅行；最终与危害人间的吸血鬼战斗。这一切都深深地吸引住游戏者，把他们的神思带到了十七世纪的英国。

由于"互动式电影"游戏受到好评，美版世嘉 CD 节目中接连出现类似的作品。94 年初最新开发的《狂徒麦克雷》，描述了美国西部牛仔与匪徒作战的情景，而主人公要从顽匪手里解救被绑架的市长及其女儿，故事情节紧凑，扣人心弦。另一部《谁杀死了歌手约翰尼》则是侦破类型，游戏需要玩者充当侦探的角色，去调查一件离奇的谋杀案。此两部作品充分发挥了世嘉 CD—ROM 的各方面功能，均属光碟游戏中的佳作。

虽然世嘉 CD 系统已拥有为数不少的精品游戏，但由于制作工艺复杂，比起卡带的数量仍有很大距离，目前在日本及欧美市场上发售的节目大约在 100 至 200 种之间。其中有以《银河之星》系列、《圣魔传说·三只眼》等游戏为代表作的 RPG(角色扮演类游戏)；有以《天下布武》、《天舞三国志》等作品为代表作的 SLG(模拟类游戏)；有以《街头霸王Ⅱ》、《音速刺猬·CD》等游戏为代表作的 ACT(动作类游戏)。此外还有解谜、冒险、赛车、球类等各种类型的节目，皆为游戏中的精品。

在我国目前的游戏机市场上，具有各方面性能优势的十六位机世嘉五代、超级任天堂等正在被越来越多的人所接受，相信世嘉光碟机——MEGA CD 这个名词在爱好者中将不再陌生。







海豚历险记

●刘管乐

出品公司:SEGA 类型:ACT 容量:8M 模式:1 PLAYER 面市期:1993

当你玩这个游戏的时候,是否有一种化身为海豚遨游在湛蓝的大海中的感觉?

这个美版世嘉游戏是根据英国海洋动物保护协会提出的"保护人类的朋友——海豚"的倡议而构思设计的。游戏中作为背景的海水、珊瑚礁以及各种海洋动物皆制作得非常美丽,而主角海豚的动态亦很贴近真实。富有诗意的画面和动人的音乐把游戏者引入一个令人神往的海底世界。

你就是海豚

在宛若蓝宝石般清澈的海水里,一群活泼可爱的海豚相互追逐、嬉戏,自由自在地游弋着。忽然,一股强大的真空漩流从天而降,带走了它们,只有一只名叫埃科(ECCO)的小海豚得以幸免。游戏者所要做的,就是操纵埃科去解开海豚失踪之谜。

浩瀚的大海里,处处潜伏着危险,成群的水母、螃蟹、鲨鱼以及有毒的刺球鱼、海鳐都会给埃科以伤害。对于这些敌人可以使用海豚特有的攻击方式——嘴巴撞击消灭它们;而一旦遇到强敌如大章鱼这类的海怪,就要尽量躲避了。

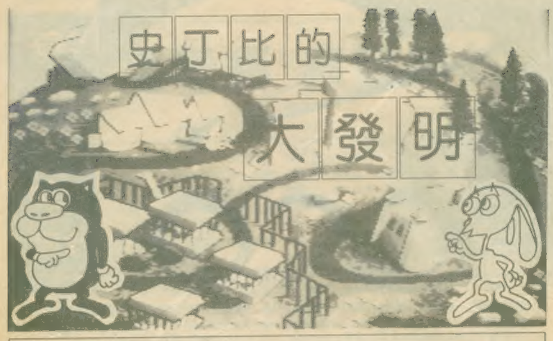
神秘的水晶石

埃科必须于每一关中寻到隐藏在各个角落中的水晶石,用身体去碰它,得到某种能量后才能打开过关的通路。有一些水晶石虽与主要游戏情节无具体联系,但却会给海豚以提示性的帮助。此外,以超声波同友好的水族对话也是颇为必要的。

故事的流程大致是从海豚原来所在的海域出发,途经北极冰海去古亚特兰斯遗迹,于遗迹中寻找时空逆道回到数万年前的远古海洋,完成任务后返回原址,最后还要去机械城同异形首脑决战。

本游戏是通过密码输入的形式记录过关程序的,前后共数十关之多。游戏情节步步相关,带有很强的神秘色彩,是一部非常优秀的动作类游戏。其美妙的视觉效果充分发挥了世嘉十六位机的图像处理功能,使每个观看者为之叹服。《海豚历险记》游戏卡曾在近期的世嘉五代软件市场上得到众多发烧友的垂青,但苦于该节目中大量存在的文字障碍(全英文),令大家无法透彻地了解其详细内容。为了方便广大爱好者,我们将在下期向大家提供该游戏的攻略及各关密码。





出品公司:SEGA　类型:ACT　容量:8M　模式:2 PLAYERS　面市期:1994

这是一个惹人发笑的美风格卡通游戏,两个怪趣的主角将在奇妙的世界中进行大冒险!　◎刘管乐

美国版本世嘉游戏中有很多含有逗笑和戏谑成份的卡通节目,例如这个《史丁比的大发明》。其动画片般的画面及生动活泼的造型会使游戏者乐趣倍增。

肥胖的史丁比和瘦小的雷恩是本游戏的主人公,它们在冒险过程中会相互配合(或单独)作出滑稽可笑的动作,共有将近二十种之多。你可以从两主角中选择其一,如使用史丁比,雷恩便成为"跟班",反之亦然。

史丁比的超级大发明——可将垃圾变为食物的转换机,由于雷恩的错误操作而发生爆炸,其零件散落到各处。史丁比和雷恩必须尽快从它们所处的"怪人城"中找回所有零件,重新组合整部机器,并把它关掉。

从第一幕开始,共有六个危险的地区要去,途中不但要团结互助,还得留心拿取各种宝物:

宝物种类	分值
袋装狗食	500
冰激淋	250
玻璃瓶	250
咸　鱼	500
钱袋和照片	1000
易拉罐	2000

注:易拉罐还可同时增加八个生命点。

头一个版面难度不大。美丽的绿地上,割草机来往疾驰着,要消灭它们。而对粉红色的火烈鸟,你只须快跑过。进入房间后,可以用你的伙伴当作武器,向前或向上抛出攻击敌人。冰柜里,要合作高跳至另一落脚点。在不被海象怪物压扁的情况下,尽快掘开通路,以取得零件之一"海狸鼠能源器"。



接下来的一版是在动物园中，骑山河马和长腿鸟以使它们变得乖顺，并以撑杆跳的方法越过河马……看到貌似温和却会突然变得凶暴的长颈鹿，还得走进猴子馆与猴子周旋。跳入一个鸟笼后就能来到百鸟园，在这里两主角要变成气球穿行于荆棘和怪鸟之中，最后得到"测量器"。

第二版的城市城处处隐伏着危险，你可以让雷恩投掷史丁比的鼻子去打并攻乱跳的气焊枪，也可使用史丁比以"打门球"的手段战胜消防队员，同时还要留心空中的乌鸦。第二阶段里史丁比和雷恩将骑着脚踏车，逃避驾驶汽车的捉捕者的追击。在一次令人难……路面行驶？……

……制动器。



第四版要经过狗收容所，你要让两主角合作跳过大坑，一定要配合默契才行。掌握住球悠荡的规律，看准时机跳上高处的石台。角斗场上，一名身体强壮的摔角手会向你压坐过来，只须在一定时间内躲开他的进攻，就能得到一张徐酸表。

郊外的空地是第五个版面，这是个非常可怕的地方，到处都是圆睁着的怪眼，树上、地下……令人不寒而栗。吸血巨蚊会突然飞来袭击你。当爬到半空的平台上时，应提防消火乱闯的猴崽。如果遇到困难，责怪自己的伙伴没有用的，只有努力和忍耐才能前进。在这一关中可……信号接收仪。

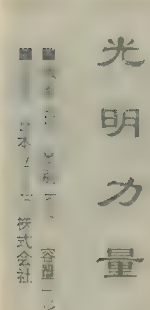


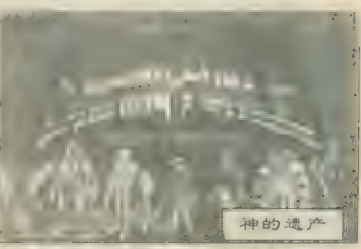
最后的一版在机器内部。史丁比和雷恩被海狸鼠吸入鼻中并到达一个很大的玻璃瓶里。踩在绿色的"气泡"上不能够太久，要不断合作跳跃至瓶口，再闯过电流网，以最快的速度穿越"灯泡阵"和"螺旋阵"，最终压下四个按钮，这样便结束了整个冒险的历程。











■高立新 ■资料协助 日 坂东雄一郎

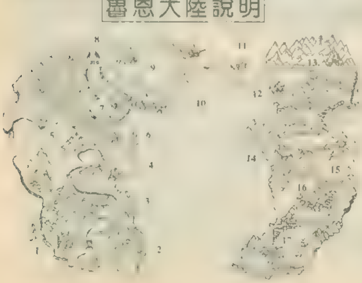
全部角色大公开

角色的取舍是一種策略

[illegible]

SONIC的MD版《光明黑暗Ⅰ》也 [illegible] 的魅力吧。在节目中，登场人物总计30人，号称光明军。而在总计30场 [illegible]

鲁恩大陸說明



1、凯迪亚城
2、古昔之门
3、阿鲁塔罗城
4、理多琳多
5、[illegible]
[illegible]
[illegible]
8、一本桥
[illegible]
10、乌朗巴多鲲大要塞
11、瓦拉鲁岛
12、哈多鲁村
13、多拉伍尼亚国
14、PROMPT
15、古老之塔
16、盆地
17、鲁恩法乌斯多城



■马克斯(MAX)
■剑士

在凯迪亚王国附近的海岸旁，被大浪冲上一位少年，被僧侣罗所救，因大难而丧失记忆，是节目的第一号主角。统领光辉军团踏遍鲁恩大陆，平定妖魔。历经30场大战遇难并探询自己的身世之谜。



■拉克·RAG
■战士

凯迪亚国战士团的正式团员手持一把利斧英勇非凡。冒险队成立之初便加盟其中。随马克斯南征北战，功勋卓著。拉克属矮人族，一脸的天真烂漫。谈起话来更是一条肠子通到底。布阵时应作急先锋。



■凯恩(KEN)
■骑士

凯恩虽是凯迪亚骑士团的一员，但尚属见习之中。他的姐姐是媚伊。因特别喜欢剑术，故私下里对马克斯十分敬仰。冒险队成立后，便同马克斯一起并肩作战。凯恩在战斗过程中成长迅速，可任前卫之职。



■塔欧 TAO
■魔道士

原是凯迪亚城的侍女，因有施展法术才能，便跟随安丽公主一同到玛娜利拿去研修法术。归来后又继续师从城内一位魔道士练功不辍。塔欧善长火系魔法。人则是古道



■哈恩斯(HANS)
■弓箭手

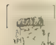
凯迪亚王国的正规弓兵。有百步穿杨之箭术，此人争强好胜自赋心很重。因迫于国王之命才加入了冒险队。因是弓箭手，担任后排助攻非常重要。攻击力不低。在成长过程



■罗(ROW)
■僧侣

因在海岸边解救了马克斯而结成手足之情。在凯迪亚教会是一位见习僧侣。冒险队成立后便如影相随、忠心耿耿。罗的攻防之术都很普通，但其回复法术非旁人所能及，故

大魔道



■科恩克(GONG)
■僧侣

旅行来锻炼肉体和修养品行。在途中走访到凯迪亚国东方小屋，受马克斯感召加入了冒险队之列。科恩克虽是僧侣但魔法之术平平。这反到成全了他的攻击能力，是前排的最佳主力。



■科多 GORT
■战士

场的老兵。退役之后与女儿、孙女居住在一起。经常光顾酒吧与杯中之物为缘。王国沦陷后其女儿也被人杀害，为报仇雪恨便加入了冒险队。科多是一位战士，在布阵时可做前线主力。



■媚伊(MAY)
■骑士

儿，自认为是本人马族的最强者。凯迪亚攻陷后，受国王的微言大义又加上失父之痛，方从属于马克斯的名下。媚伊虽为女流之辈，但攻击力却十分的强悍，敏捷性也非旁人所



■吉普(CHIP)
■僧侣

原是阿普达罗国的公主。颇有正义感。见父王与鲁恩法乌斯军狼狈为奸，并将马克斯押入大牢，便上前搭救。吉普公主因是僧侣，故可以与罗同舟共济，为冒险队护驾保障。转职后可由僧侣变为大僧正。



■安丽 ANRI
■魔道士

凯迪亚王国的大公主，是国王的第一继承人。因非常喜欢魔法，便到了魔道士之乡马娜利拿留学深造。与马克斯相遇，国家陷落父王归西令她痛不欲生。而后决定与马克斯一起征讨敌军。



■亚瑟(ARTHUR)
■骑士

原本在另外的大陆。出身于骑士世家。虽缺乏实战经验但却位居团长之职。因战场失利而流浪到马娜利拿，成为一个异乡客。受马克斯感召后又重陷金戈铁马之中。在骑士中，亚瑟是唯一会施展魔法的。



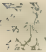
■巴鲁巴罗(BARBAROI)
■鸟人

自由自在飞翔在鲁恩大陆的天空,是鸟人族的支配者。单与敌军曾发生过冲突,被雪佛教堂神父所救,与马克斯在雪佛教堂的一战中,伊斯克和亚蒙夫妇便加盟其中。移动过程不受地形限制是他的特长。



■亚蒙(AMON)
■鸟人

巴鲁巴罗的妻子。因丈夫受重伤而藏身于雪佛教堂,亚蒙便出去找人搭救,路遇剑士马克斯并希望能去救援。亚蒙的攻防能力虽稍差于丈夫,但其飞翔能力仍被马克斯所珍视,机动灵活是她的拿手好戏。



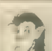
■迪亚妮(DIANE)
■弓箭手

山之国巴斯多克最勇敢的女精灵。因自小便在深山学习狩猎,故磨练了一付好腕力。其百步穿杨的功夫与哈恩斯难见高下。迪亚妮的敏捷性可冠及同群,在森林中如履平地。她的出现确实令哈恩斯汗颜。



■迦帕(ZAPPA)
■狼人

住在巴斯多克的族长之职。他不仅受到山民和森林中的众精灵尊敬,其人其名也令敌人闻风丧胆。在巴斯多克解救迦帕,马克斯颇费一番曲折。在战斗过程中,迦帕的攻防能力都堪称一流,是光明军的主力之一。



■火伊鲁 PEL
■骑士

流浪天涯的雇佣骑士。此人性情豪爽,是一位热血硬汉。在一本桥一战中曾被敌军击落崖下,后又平安复出,称为不死身。一本桥战役胜利后马克斯幸得此将。在战斗中,贝伊鲁的攻防能力都不负众望。



■空吉基
SOKICHI
■发明家

家住巴斯多克的发明家。作了一生的飞行之梦。马克斯在山城曾与此人有一面之交。而后在巴欧大平原才得此天兵。空吉基倾50年心血研究的飞行器在战斗中会大放异彩。因可持骑士武器,凌空骑士也由此闻名。



■潘加多(BANGARD)
■骑士

马克斯在巴欧大平原遇到的一位骑士。大大的鼻子总是红红的,这是他贪杯喝酒的缘故。潘加多的攻击力并不令人满意。不过体力倒是最高的。在故事的中后段被潘加多取代。



■盖兹(GANTZ)
■

马克斯在理多琳多时与他有一面之交,而后在巴欧大平原加入光明军。盖兹是一位发明家的弟子,其老师研究的魔夫蒸汽机被其披挂在身。在光明军中,他的防御能力最



■阿尼斯多(ARNEST)
■骑士

他是国花玛曾的骑士,也是王族的一员,因祖国被鲁恩庆乌斯多军所灭,便决定报仇雪恨,并数次与敌军单独作战。在光明军攻战乌明巴多鲁大要塞时,作风强硬的阿



■拉伊鲁 LYLE
■火炮手

师兄弟关系。拉伊鲁虽有骑士之貌却无骑士之名,他的职业是火炮手,体力和防守力都不令人称心,但远距离进攻的火炮威力却十分的威猛,是后排助攻的最佳主力阵容之



■多明哥
DOMINGO
■魔法生物

现一个魔法蛋,后经巴欧族的一位学者将其孵出魔法生物——多明哥。多明哥总飘浮在空中,此人工生命体不但动作灵活,而且善于施展魔法,是光明军的超一流杀手。



■巴流 BALIEW
■神龙

护"秘传之书"。巴流是神龙的后裔,也是鲁恩大陆现存的唯一一条小龙。巴流与鲁多鲁村小孩子克琳的关系非常好。他的攻防潜力极高,成长也非常迅速,是光明军的栋梁。



■阿蕾艾(QLEF)
■魔道士

在古老之塔和僧侣多拉斯共同与达克索鲁进行挑战的勇敢魔道士。而后成为光明军的一员。阿蕾艾转为大魔道后其魔法值(MP)为最高。在后续的战斗中会有惊人的表现。布阵时应派防守力强的人加以保护。



■多拉斯
(TOHLASS)
■僧侣

古老之塔的僧侣，与阿蕾艾同时加盟光明军。在队伍中多拉斯的年龄最大，战斗时有补充数人生命力之功，可算是光明军最强的守护神。手持圣杖荷赛尔生的多拉斯经过战斗的磨练，由僧侣转为大僧侣。



■阿达姆(ADAM)
■机械兵

在PROMPT城有一座地下古城，古城又有一处光之道的传说。机械兵阿达姆在古城将等待马克斯的到来。阿达姆是马克斯的仆人。在对话中，马克斯可以了解古城的秘密。当阿达姆转为村神，会发射镭射炮。



■武藏(MUSASHI)
■武士

在地下城一仗之后，马克斯返回地上的PROMPT街道上会与此人相遇。武藏是一位修行中的武士，手持一把日本刀。通过战斗的磨砺，他的攻击能力和防守能力都是光明军其它人所不及的，是最后决战的主力之一。



■汉蜀(HANZOU)
■忍者

光明军最后加入的伙伴。汉蜀与武藏都出身于东方大陆，两人为争霸天下而结仇，因此两人紧张的关系需要马克斯从中调和。做为著名忍者，他的武功自然是举世无双。但是发现他则要费一番功夫。



■优库洛多
(YOGURT)
■小动物

马克斯在地下古片之门一战斗时便与之相遇。但不能立刻加入冒险队之中。随着节目的进程，优库洛多出现的机会逐渐增多。当具备一定的条件后他方可成为光明军的一员。但能力实在是差劲

欢迎您来以玩会友

为促进电子游戏活动的开展，本刊准备增设"以玩会友"栏目，与广大爱好者增进交流。

"以玩会友"是广大游戏爱好者的联谊场所。在这里，大家可以根据自己的特长、爱好，结识朋友，切磋技艺，交流信息；可以依据需求本着"自愿、公平、互利"的原则互通有无，改进"装备"。

我国地域辽阔，经济、文化发展不平衡，各地朋友的要求、兴趣各异，这给各种交流活动带来了极大的困难。为此，我们在积极协助大家结为玩友的同时，大胆尝试一种新的交友方式，即以本专栏为媒介，以专营公司(商店)为场所，实现面对面的交流，面对面的洽谈。

1. 请把您的姓名、想求购及想转售的游戏机、游戏卡、游戏磁盘的名称、价格和您的详细地址、邮政编码、电话号码、联系时间或其它联系方式填写在表格中，寄来本刊。

2. 出于安全考虑，本刊建议读者使用通讯地址(如工作单位、学校等)和电话联系，不使用家庭地址；

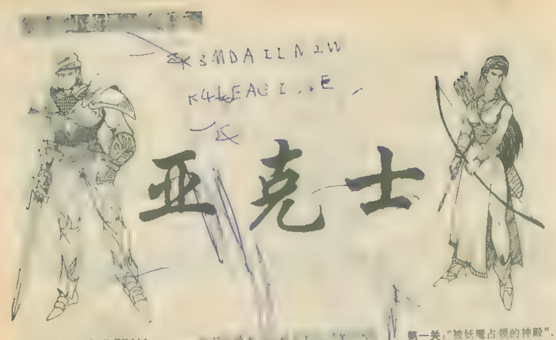
3. 本栏按表格寄到的先后顺序陆续刊登；

4. 见刊后读者既可自行联系，也欢迎去北京虹岳电脑公司洽谈(地址见本期P21页)；

5. 欢迎各地专营公司、商店参加我们的以玩会友栏目，凡愿为本刊读者提供方便方式开展相关业务的单位，均可在本刊上榜。

以玩会友登记卡(复印有效)：

姓名：	电话：	联系时间：
邮编：	通讯地址：	
自我介绍	寻友特点	
特有机种 爱好		



· 出品公司:WOLF TEAM
· 类型:A · RPG
· 容量 ′M
· 模式:2 PLAYERS
· 面式期:1993

以双打模式出现的动作型角色扮演游戏,又一次勇士与恶魔的决战

刘管乐



话传说式的游戏。其特色是玩者从斜上方45度视角观看画面,游戏音乐也很动听,还加入不少特殊的效果声,如兵器碰击的金属声、爆裂声等。

全程分为八大关,每关都有必须找

游戏的故事情节,是讲在久远的过去,忽然有一天邪教领袖——



角)——女武士 —女弓箭手 —



第一关:"被妖魔占领的神殿"。里面有个不很复杂的迷宫,里面的敌人有魔卒、巨螺、飞鱼,还有一只巨大的蟾蜍。在迷宫中要与一个被魔鬼困困的男人对话,然后即可在一瀑布后面找到头目——巨人的秘室,打败巨人出现"能量宝玉",当玉呈红色时可增加武力;呈蓝色可增加生命值。后面的好几关都会出现"能量宝玉",要注意掌握颜色变化的时间拿取此宝。

第二关:"水上魔巢"。这一关迂回曲折,首先要向右走拿到"水牢之匙",再向左走至水牢。水牢中囚有四位勇士,其中三位都可分别跟随主角作战。选好其中一人后向左上



第 关:"恶梦的 式" 这

是全游戏中最复杂的迷宫式程序。主角进入魔宫后需得到几把圣剑，开启各个魔殿之门。在"黑暗剑"发生作用后主角的助手被敌人俘虏，主角要马上追击，先消灭一只巨型蜘蛛，再往暗屋求得"勇气之剑"后开启最后的出口大门，杀死一个造魔者，取"能量宝玉"即成。要注意在此关中的敌人都相当难对付，有巨人、魔使、飞妖、恶虫等。



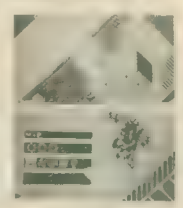




第四关："邪恶火焰城"。本关不算太长，也不复杂，但敌人的攻击速度很快。刚刚走入城内，即有怪鸟、毒蛾飞扑过来，地底还藏有火龙和毒焰，稍不留神就会一命呜乎。沿途有一条干涸的河床，河道被许多带有火焰封印的木板堵住。主角必须到城中央的地下暗室中杀掉两名巨人，取到"圣水护符"，这样就可毁掉火焰木板，把河水引入河床，一直流到最初入口处被火封住的魔屋之……入焰，……入魔室，打死……怪兽，便……过关。

第五关"……"战场……[illegible]

手。蝎妖放电攻击，异形妖放火攻击。前进至城中心有一魔屋，进入打碎一块巨大的水晶石，这样才可以毁掉城中所有的魔法镜子；右上



方是出口，出城后先消灭一条巨……，再杀死巫师所变的怪物，取"能……玉"过关，战斗时注意中防身。

第六关："恶魔的附从者"。战场是云中高塔。主角要沿塔楼而上，一层一层地消灭敌人，共有五层：一层



魔室内藏着三只巨怪；二层是四只大毒蜘蛛；三层有几条地龙，而在第四层，令人惊异的是对手竟为以前（第二关出现）的助手，想必是被恶魔控制了灵魂，打倒他（她）……临死前与主角说几句话。第……最后的头目——巨魔，杀死它……过关。

第七关："丑恶魔域"。入城便可听到类似心跳般的音乐，故手也令人毛骨耸然。有巨蜘蛛、魔鬼内脏等。先同一名前关出现过的战士对话。话一说完，战士即倒下死去。有一点要小心的是主角如被毒蜘蛛的……马上使用"解毒草"，否则就会减少体力值。找到城中三处暗室要集中精力消灭静坐不动的僵尸，打掉它，其他敌手也会消……

拔着绕向城堡的右下角，此时出现……怪物，时隐时现，较难对付……灵活地与之周旋，杀死怪物……



第八关"血之满月"。这是最后一关。普通敌人有石虫、飞妖及巨大的怪兽，都不难对付，很快便能到达最终战场"恶灵祭台"。万恶的根源……凯瑟达堡罗女王出现。她先提出两个问题，如回答不对，便重新再过第八关。女王有两次变身，对她攻击到一定时间她会变成魔龙。这里要速战速决，或使用"不死药"也可。魔龙被消灭后，真正的大魔王才会现身，这里绝不可硬拚。有个秘诀，待画面刚刚稳定，立即向下走，直到



最下方尽头为止。然后再慢慢向上，边走边打，要耐心。千万不可使魔王出现在画面上，但走到一定地点，会听到魔王被打击的"扑扑"声，要马上停步，连续打击别停手，打一段时间后大魔王消失，画面恢复到原先的城堡内。这是个振奋人心的时刻——只见被囚禁的正义魔女从侧门走入，使用"光之魔法"将恶魔女王再次封印，一瞬间天空城堡化为灰烬，恶魔的窝巢被毁灭，邪教企图统治世界的罪恶野心彻底成为泡影。这个游戏也就全部结束了。



火枪英雄

■ACT　■8M　■SEGA

■…LAYERS　■1993

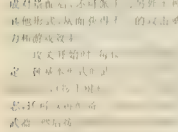
这是世嘉公司于1993年出版的一部优秀的游戏节目。"火枪英雄"描写两位地球勇士与宇宙魔王作斗争的故事。这部战斗节目的游戏效果极佳，画面的[illegible]和[illegible]都很优美。当游戏者掌握攻关诀窍并战[illegible]，[illegible]"[illegible]"之感。

武器选择

[illegible]选择在[illegible]

[illegible]形式[illegible]

[illegible]



[illegible]成对清道[illegible]，不可[illegible]，另外[illegible]种[illegible]他形式，从而获得[illegible]的攻击效力和游戏效果。

攻关开始时[illegible]

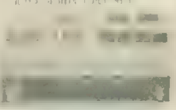
[illegible]武器[illegible]

[illegible]种武器形式，以适[illegible]不同的战[illegible]

战前准备

攻关开始前，[illegible]选射击方式

[illegible]"即[illegible]角在任何状态下均可[illegible]射击；[illegible]表了"固定射击"，即[illegible]



选基本

射击方式选定[illegible]，[illegible]选择键，就可以进入[illegible]武器形式了，选定[illegible]，[illegible]选择键，又进入"选关画面"。

选关

本节目[illegible]关，但选关画面中只[illegible]供选择的四个关，只有这四关全部攻克后，方能进入后面的[illegible]关，那才是节目的精华所在。为使攻[illegible]，建议[illegible]向右的[illegible]，可快速进入[illegible]



述，今以选关画面中最左面的一关为第一关，依次向向后顺序排列关次。

第一关

[illegible]不可恋战。并[illegible]获取武器标志和生命值标志。[illegible]野的末端有[illegible]颗刺树，用武器[illegible]，将[illegible]摧毁，再向右进到[illegible]座[illegible]，为避免[illegible]不偿失，可层层跳跃迅速登至右台的顶部，然后从[illegible]







[illegible]端迎击"积木人"。"积木人"[illegible]碎后，横梁随之崩裂，正当主角[illegible]落时，按一下左键，主角就可隐[illegible]在斜台的上方，直待画面自行移动终止，主角就安全落到地面上。关底是[illegible]辆敌头目驾驶的机械车，以跟踪性武器从最左方向驾驶室轰击[illegible]能击毁敌车。



第二关

全部行程包括纵[illegible]横五条通道从进攻此关开始，主角必须配备具有自动跟踪性能的组合式武器。关中的第一、二通道内没有强敌，容易通过。第三(纵向)通道的末端是敌头目操纵的机器人，只要处于它的[illegible]从下方攻击，就能将之摧毁。在[illegible]通道中可能出现三种机械装[illegible]动枪出现，它们都附带一个巨大的瞄准框，只要不被套住，就不会被敌方击中，并应从通道的上方向敌装置还击。在本关的通道中作战时，按住方向键的某一方，再按两次跳键，主角就可以灵活地变更作战位置。

第三关

①主角首先从飞船发射台层层向上跳，此时要尽可能处于画面的上方，以免跌落。②与敌头目交锋前，有一次更换武器的机会，必要时可利用。③攻至飞船的右端后，就要跳上右上方的小飞艇，迎战两名敌头目。④对付红衣敌头目的战术是，在小飞艇上左右运动躲避其掷出的炸弹，并以跟踪性武器还击。⑤战胜赤膊敌头目的关键是：除以跟踪性武器连续轰击外，还要及时抓住他扔向飞艇外面。





第四关

第四关的关底游戏方式别开生面，在一幅由19个方格连成的图形画面中，主角要通过投骰子来走过这格，并最终与魔头(BOSS)进行决战。主角每进入一个方格，一般都可以玩一次小游戏，其游戏方式与格上的标志有对应关系。

格上的标志及意义

标志	意义
TAKEAN TEEAM	更换武器、补充体力
FIGHT	战斗
手枪	徒手战胜玩具人
骷髅头	从头开始
BOSS	魔头

第五关

本关的战斗是在高楼的顶部进行的。行进中不断击碎障碍木箱，以取得红心补充生命值，这是维持战斗进程的重要条件。关底又出现红衣敌头目，需两次打倒他才能取胜。

第六关

连续按选择键进入本关。本关的前段是主角驾飞艇追击外星魔王的飞船，从而展开了一场激烈的空战，游戏方式焕然一新。战[illegible]，主角配备仅重的多头跟踪弹，必将战无不胜。最后攻入空间基地的内部。基地内，一座巨大的装置在旋转运行，并陆续释放出摇[illegible]、旋转臂机械人等，力图置勇士于死地，要掌握它们的动作规律而区别对待。

第七关

[illegible]与大脚机器人对阵而当它冲撞过来时，可从它的上方跳越过去。②再战赤膊敌头目的基本战术是跳[illegible]远离他用跟踪武器射击，当他贴近时又转移到另一方，就不致于他发出的火龙烧着，并最终战胜他。③从平台上对上方的放电装置作战时比较艰难，开始时尽量在平台上转移，至出现三叉状电弧时，就只有硬拼，关键是射击自始至终不可中断。④随后出现的一名敌头目会施放防护烟雾，为攻破他的防御，可利用横梁忽而攀上去又忽而悬挂下，引诱敌头目上窜下跳，就可以有击中他的机会。⑤最后攻入魔王盘踞的大厅。决战时注意：第一，尽可能一次取得成功，若接关后再战，因得不到强力武器而使战斗更加艰[illegible]主角若恼到他的手臂下，可不被他发射的手掌雷击中，此时仍需抓紧时机猛攻；第六，攻击切不可中断。最终，魔王被战败而逃遁向遥远的太空。



丛林作战

并非普通的射击游戏，真实的操作方法和极强的战略性使你如同置身其中。

进入游戏

驾驶着最新型战斗直升机飞越南美某地，同毒品走私商及恐怖主义分子战斗。《丛林作战》是去年的热门节目《沙漠风暴》的续集，再次把游戏者

在对敌的战术上也更为丰富

本游戏共有九

成所有任务

自玩。所以本文重点介

游戏重点：第六战役

西 × 北
南 × 东

屏幕方向

两辆坦克及 些敌兵作战，并炸掉未设防御的建筑物

装

POW、战俘）营南边你将发现一个装甲群 均找到这个装甲群

的装甲群， 上装甲群在POW

两辆坦克和 个敌方导弹发射台。

● 关中最难的一关。为了顺利攻

任务 方的

战俘营（POW），并 的导弹装备前。这种装备前后在两个中央荷楼的正南方位置。

任务二 要进攻的目标 弹药库时，会有 辆坦克

北和东南方向，为了自

就可以了

SEGA [illegible]

张银华 文竹

任务[illegible]

任务四[illegible]须先摧毁，因为只有[illegible]强力导弹发射装置设在[illegible]

任务六：要率先摧毁敌军防线北边的雷达车，否则它会使敌方发电站处于警戒状态，这样将使[illegible]

任务七：当完成任务六时，雪丘上将出现一些小[illegible]，这些小烟囱是敌人在你破坏其电力系统后进行[illegible]，且利用通道的走向找出下一个伪装的雪丘。



②PXVWT74MYR7 ③9WT7NL6PF39

TX7NL4SHCYRN ⑤VL4S6MGZBVP

[illegible]

⑧7PGCZJYK3XXM ⑨NCZJFD3BRWC

第四战役

在任务三执行期间，不必消灭敌方机[illegible]离开直升机场，然后转回来即可战领之，当然，如果敌人死[illegible]地的话那就只好除掉他们了

任务六中你要用导弹推毁十一个建筑[illegible]附近的任何敌车，包括水格人飞机

第五战役

[illegible]

收拾掉雷达装置。

第七战役

[illegible]

成任务必须增加游戏机会(生命)，战役刚刚开始时，在直升机的[illegible]

[illegible]你必须把炸弹投在[illegible]如果树的中央位置才能破坏掉它们

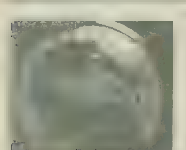
第八战役

[illegible]

个缺口，随后飞至最南端的降落区，接着你的副驾驶员会进入弹药车，并开向地堡，你要护送他进入地堡内部，再展开全面轰炸，[illegible]



最高机密！ ◯张银华 宋忠民 文竹

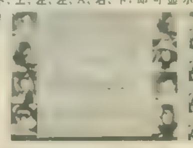


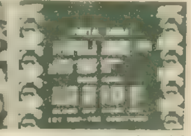
真人快打(续)——第三菜单

怎样调出第三菜单

在世嘉五代版的真人快打中隐藏着一个超级秘密。在游戏开始/选择画面上依次按手柄的下列功能键：下、上、左、左、A、右、下，即可显示出第三行英文——"CHEAT ENABLED"，称之为"活化的骗局"菜单

在游戏开始/选择画面上按功能键下、上、左、左、A、右、下





■FIGHTER1/2

用左、右键可变更节目中的不同角色，设定好后，将会在演示模式(DEMO)中看到该两位角色的对战画面及人物介绍。

■PLAN BASE

在单打模式时起作用。当用左、右键变换指令后，你可以从四条不同的对战路径中以"RANDOM"(任意)设定任选其中一条。

■CHOP CHOP

可通过此模式选择在奖分版中所想要破坏的物品，如木头、岩石、铁块、红铁等。在后面的"DEMO"模式你可以直接进入奖分版，以观查此项设定的实效。

■1/2 PLAY CHOP

确定奖分版在游戏中出现的次数。设定为"1"时，每次战斗后都会出现奖分版，设定为"6"则须经过六次战斗才会进入奖分版。如设定为"0"便会取消所有奖分版。

■DEMO

面模式。用左或右键调为"CAMEO"时即可用A键进入FIGHTER1(战士1)及FIGHTER(战士2)的游戏结束画面；调为"BATTLE PLAN"时可看到自动对战画面；"CHOP CHOP"可把你直接送到奖分版；而"BIOGRAPHY"显示的是战士1及战士2的人物介绍

■FLAG 0

把"OFF"变为"ON"即能打开指令。可于每次战斗中的第二局招数(即进入危险模式)。这项指令对于轮番上阵的"双料战士"的第二个敌手无效，且与GORO(四爪怪物)作战时不起作用。

■FLAG 1

启动此项指令可在危险模式中与"FIGHTER 1"(战士1)作战。

■FLAG 2

打开后将在地狱战场(月光下的石桥)上看到某种头像出现在空中，这是找到"地狱使者"的线索。当你在此战场战胜对手且毫无损伤时，"地狱使者"就会与你相见并战斗

■FLAG 3

打开这个指令会使另一些头像飞舞在地狱战场上空。有一个头像是本游戏的开发者、APROBE软件公司董事福高斯的，还有就 分表上排列在前三名的人

■FLAG 4

打开此指令可使身穿绿色忍者服的"地狱使者"出现在每次战斗开始前。他从天而降，并给你一个如何找到他的线索

■FLAG 5

变为"ON"后即使作战失利也不会减少你的战斗成绩。

■FLAG 6

如变为"ON"，当战斗失败后敌人将会杀死你所选用的战士

■ V

锁定战斗背景的指令

■BLOOD

运用该指令将产生较真实的战斗效果，这与在起始文字画面上输入"A、B、A、C、A、B、B"是相同的。

■THE

使以上所有指令失效。

■1ST MAP 任意选择游戏背景。



SEGA 秘技篇

格斗三人组(匪首攻击法)

1. 在攻打驼背人时，要跳起攻击。可用背蹬法、倒法和飞击法消灭他。

2. 在攻打会喷火的胖子时，尽量靠近将他抓住。(如在后面抓住腰，应按后键翻到前面)按攻击键，打两下后放开攻击键。将胖子松开，再将他抓住打两下。如此反复即可将胖子消灭。(不可使用背蹬法和倒法，否则会把自己压倒)

3. 在攻打女匪首时，在她跳起来攻击时，往前走离开她的攻击范围，将后背让给敌人，然后同时按住攻击键和跳键，反身打她，如此反复即可将她消灭(不要试图去抓住她，那样反而会被她抓住)。

4. 有些游戏者打到最后一局关底，不懂方法，这时将会掉进陷井从第八关重新开始，进入决战具体方法是：打出一串日文后，尽快按暂停键，即可出现两行日文，供你选择。按下键，选下面一行，再解除暂停键即可与大头目决战。

魔王连狮子

1. 除克敌绝招外，还要接近敌人(动物和头目除外)，当接触其身体时，即可将敌人举起，然后按跳键，再按攻击键可将敌人摔向地面，将攻击来的敌人压倒。将左、右方向键快速按两次，能在地面滚动，这时按攻击键就能将敌人踢倒。

2. 在第一幕开始有一个三扇门的藏宝密室，按上键，进入后即可取宝加能量。

3. 在第三幕的瀑布中间部分，按上键即可进入加能量密室，只要站在水滴的阴影处，接住下落的水滴可加能量。

4. 在第四幕，当你来到第一个小木桥处时按上键靠近墙壁的断空处，即进入密室。选择难易度时，选"难"打第六幕进入决战。

蜘蛛侠(主要技法)

1. 按单发跳键跳起后，再按A可发出蜘蛛丝这样可越过某些地段。(例如对付第一集的叉车，可以跳到叉车后射击敌人)。

2. 按单发跳键跳起后，配合方向键靠在墙壁的瞬间，接着再按单发跳键不放，即可在墙壁上行走。

3 按暂停键可出现选择画面，方框选到人头处释放暂停键后按A，可以进入生命小屋将能量加满，但出来后必须重打这一关。选盾牌处释放后按单发A，可得到盾牌抵挡敌人攻击。但有了盾牌后不能再抓墙。

蜘蛛侠攻关法：

第一节，将警察和老人打倒后按跳键，跳到右上角的窗子里，即可过关。

第二节，利用蛛丝飞跃到叉车后射击敌人，如此反复多次即可将敌击毙。对付蜘蛛怪可以爬到它的肩部后站起来攻击。

第三节，利用蛛丝飞越到管道内可避免与敌人消耗时间或能量，出管道后紧贴左侧下滑，之后在利用蜘蛛丝向左飞跃，即可到关底决斗。

第四节，在此关有许多类似蝙蝠的鸟，可趁它未出现时按住斜下发射蜘蛛弹，击落它或会重新飞起来，这时可后退几步然后按下，发射蜘蛛丝弹即可。此关可在地面行走，不必到楼上，到关尾是一个会腾云放电的山羊怪，这时只要不断跳起发射蛛丝弹可过关。

第五节，可一直向前走，不取树上的宝物。走到一处没有蛇爬行的地方，与大猩猩战斗。方法是，待大猩猩出现时下伏在地面上，等它攻击第一拳后出时，站起来发射蛛丝弹，击中后再伏下，如此反复将其击毙。关尾是个很难对付的长拳怪，这时你可走到游戏画面尽头，将血加上后，利用蛛丝向回飞跃，将树上的宝物全部取得(树上的敌人已经消失)。飞到关头之后，有一水龙头，蹲下用脚踢或发射蜘蛛弹都可将水龙头打开。用水流可消灭长拳怪。

第六节，在这一节里，可利用飞跃的方式在楼上行走。即按上与连发跳键可以在楼顶将宝物取得，此时一女摩托车手手持镰刀向你进攻。躲过她的攻击后立即发射蛛丝弹，就可以将她打败。然后，到楼顶与一腾云的龙决战。方法是按斜上发射蛛丝弹并躲闪它的攻击，待击毙它之后便可取得五把钥匙，进入下一关的战斗。



黑龙江 密山市
杜春生



光明战士Ⅱ·古代封印

选音乐法

首先，游戏过关一次，接着再开始游戏，在标题画面时，按住开始键和上，再按C键。于是便可欣赏音乐，以左右选择曲目，按A键或C键为开始，按B键为停止。

操纵战场中的敌人

当屏幕出现SEGA这四个英文字母时，用一号手柄按顺序输入，上下上下左右左右上右下左上B 如成功会听到一声效果音，按下来再按START键选择重新玩（はじめかち）或任何一游戏记录档案（つづきか　　）时开始键仍然要按住，在确定重新玩或任何一个记录档案后就会出现设定模式（コンフイゲ）：

1. 高速战斗：スペシヤルターボ
2. 操纵敌人：てきそうさ选はい即可。
3. 电脑操作主角一行：みかたオート选はい即可。
4. 观看结局：ダーマクリアー（注意：须没过关的记录才行）

使用此秘技可同时操纵敌方和我方，也可让电脑操纵敌人和我方，此时玩者可在旁边观战。SEGA公司的秘技真是高人一等！一举数得！可使光明与黑暗Ⅱ续战篇的耐玩度更高。（注意此秘技须破关后才可使用）

忍者老鼠最强的武器村雨刀

在最后大陆西边大城堡以北的河流旁，有一个"西方"冶炼场。将除魔神剑（ブスターソード拿到"西方"冶炼场以冶炼石（シスリぎん）来打造。（到有冶炼场的村子必须要使用干枯石（ふわきのいし）才能过去），除魔神剑必须老鼠来装备使用。须打造多次才能打造出来。打造出的村雨刀攻击力强并可将敌人斩成三段。

防御敌人的进攻

战斗中，当敌人准备攻击我方战士时，一直按住方向键的右，出现战斗画面时即可抵挡住敌人的两次进攻，并反击一次，但敌人也会防御，此秘技可抵挡住敌人除魔法外的任何进攻。　　〇陈雅清

《究极》直升机

选关法：在标题画面出现时，依次按1号控制器的上、下、右、左键，再按开始键，用上、下键选关。

选接关次数法：在标题画面出现时，按开始键至选择画面，然后利用A键选择接关次数。接关次数与　　有关。

增强武器威力法：在游戏中，按开始键暂停，依次按1号控制器的上、下、右、左键，按住A键不放，按开始键进入游戏，武器威力即变成最强状态。

增加炸弹法：当炸弹数为"0"时，按开始键暂停游戏，依次按1号控制器的上、下、右、左键，按住B键不放，再按开始键进入游戏，这时炸弹数即可增加到8个。

（潘　松）

战　斧　Ⅱ

选面秘技

在最初的演示画面上，同时按住A、B、C键不放（一直到选择画面出现时再放开），再按启动键，接着在标题画面的菜单上将光标设定在OPTION项目上，同时按B、C键使之进入到OPTION画面上，在此状态下将光标设定在EXIT项目上，同时按B、C键使屏幕又返回到标题画面上，继之在标题画面上将玩法设定在标准游戏并同时按B、C键，最后选好用色并同时按住上、B、C键就可进行选面了。选手可用A或B键来选面。

超级写实篮球赛

两则3分球必进的秘诀

1、在正面的3分线以外投篮时，会有一段慢镜头播放效果，在此时，要顺序按A、B、C键7次，就可使篮球空心入网，百发百中。这个秘诀有点折腾玩者的味道，象念咒似的。

2、在侧面的3分线以外投篮时，要顺序按A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B、C、A、B即可。

诱使对手犯规的方法

首先让持球手运球到联防区的一侧，并按住A键一直处于拍球状态不动，对方会有对员前来拦截并作出犯规动作。

（中泽勇　高立新）

顽皮狗无敌、跳关、阶段选择

首先在标题画面时一直按着1P和2P的A、B、C键，并同时按双方的开始键，接着开始游戏，游戏中按暂停后　　　　可获得以下效果。

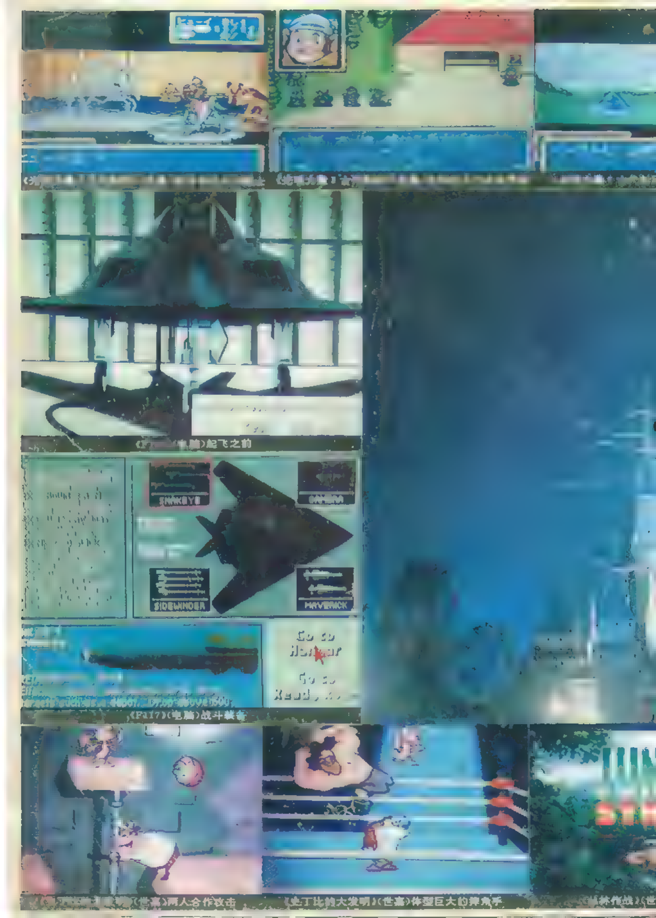
①暂停时，同时按A、B、C键即可跳关。

②暂停时，按B键再开始便可无敌。再按暂停时，按C键，也可作阶段选择。

（北京交道口南大街6号"游戏家庭"　陈雅清）



神奇的
世界
愉快的
假期
GAME BOY
GAME BOY
NEW
GAME BOY
SUNSOFT



《F…》(电脑)起飞之前

《F117》(电脑)战斗装备

(世嘉)两人合作攻击

《史丁比的大发明》(世嘉)体型巨大的摔角手



《海豚历险记》(世嘉)海豚闯关

《海豚历险记》(世嘉)绚丽的海底世界

《三目童子》(任天堂)难缠的大蜘蛛

《西游记》(任天堂)开始时的故事画面

《西游记》(任天堂)小小悟空显神威

……标题画面之一

《丛林作战》(世嘉)战区地形示意图

《再战魔鬼》(任天堂)越过沟壑



机种博览
由PANASONIC（松下）公司出品
由日本SNK公司推出的
使用双16位
PC-DUO
激光唱盘游戏机
WONDERMEGA







[illegible]情报[illegible]报告 德国人发明了[illegible]我方的新式武器。你的任务，就是驾驶着坦克[illegible]将敌人消灭[illegible]毁敌人的新式武器库

[illegible]开始后，你除了及时地消灭敌人的士兵和坦克，还要看到吃了许多B、L、R、? 等符号。这实际上是你的特种武器和能量。按动选择键，屏幕上[illegible]敌人的[illegible]，这都是[illegible]步步冲过去的。屏幕的左边，就是特种武器的选择了。除了E是随时给你增加能量的外，其它都是适时地选择的，实际上[illegible]，预祝你完成任务！

[illegible]是有时会有一种特殊[illegible]时所有的特种武器都失去了，你要重新吃[illegible]

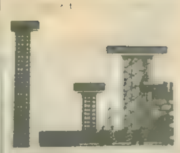
[illegible]而复杂。作战中需要取得并选择使用各种武器装备，具有很强的趣味和实战意义，对于喜爱战争的模拟类型游戏的爱好者来说，是一个不可多得的优秀节目。







文■时涛



a机联络区

)就可以击毁动力设备、哒)



故事介绍

二次大战之后,一个庞大的纳粹组织策划了一项称为"信天翁"的计划,若计划成功,会使二战时期的大魔头——希特勒重新复活,世界将再次失去和平。为了不让计划成功,盟军派出了一位上尉——斯巴迩潜入敌后侦察,可是不幸被俘。在危急关头,盟军派出了位叫"拉德"的勇士,向敌人秘密基地发动攻击。

节目流程

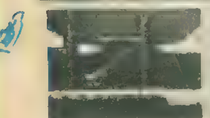
游戏共分4大关19地区,19个地区共分三类:敌占区、中立区、敌机动部队。游戏开始先选前进目标1~12为敌占区,13~19为中立区在这地区为横版战斗画面,在当和敌机动部队相遇时,为纵版战斗画面。在敌占区的主要目的是破坏敌人的动力装备,并获得宝物。在中立区的主要目的是收集情报和宝物。

13区和1□区是

可以得到照明弹,手弹,俘虏和8号步话机(替机)。

4区在入口处有二块岩石。用飞抓向岩石投掷就可打开通道。进入内部后就陷入黑暗了,所以照明弹一定要带。通讯室在基地的中部,□□□□基地的右上角,动力室

攻略 飞抓·情报室·中心地带



在游戏中,拉德的跳跃,是靠基本工具——飞抓来实现的,只有掌握飞抓才能在游戏中得心应手



在每□□□□□□□和总部联系,□□□□□□动力室。



拉德进入中立区不宜开枪,否则大量伞兵会从天而降

的敌人身上有盾牌，只能从后面攻击。毁掉动力设备后，可得到扇形枪。

[illegible]区是一座铁塔，通讯室一个在铁塔的中部，一个在铁塔的上部。收集情报之后，就可来到顶部的动力室。看守动力室的是一架直升飞机，只要绕到它的后面，就可击毁它。破坏动力设备之后，可得到火箭炮。

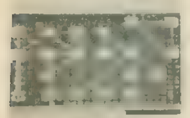
[illegible]机联络区

15 区是中立区，在这里可以得到β机（绿色）。

2 区是个庞大的地下室，要小心流水和大型吊车，通讯室在地下室的上方，动力室在通讯室的右边。动力室里的敌人很多，可是有了 1 区的经验，就可以轻松地击毁动力设备，过关后可得到十字架。



3 区是内外二部，外部有沼泽地和食人植物，要小心对付。通讯室在基地的中间部位，动力室在基地的最下层。在动力室里，会受到直升飞机和霰弹炮的双重攻击，不过有了 5 区的经验，就可以轻松得胜。击毁动力设备后，可得到连射枪管。



6 区是在开始有堵铁墙，只有火箭炮才能轰开。通讯室在中间建筑物顶部，动力室在最后建筑物的顶部，动力室中只有一个特种兵，但十分厉害。最好避开他，直接攻击动力设备，击毁动力设备后，可得到通行证。

14 区是中立区，但进入此关是要从 6 区得到的通行证的。在此区可以得到γ机（蓝机）和有关头盔的情况。

γ机联络区

8 区是个大迷宫，还有很多的敌人和炮台，通讯在迷宫的中部，动力室在迷宫的右下角。动力室中，有很多持盾牌的敌人，在攻击他们时，还要小心动力室上方的霰弹炮。毁掉动力设备后，可得到铁鞋。

9 区是一个地下焚尸厂，乘坐运尸车穿过火海，先到左下角的通讯室，收集情报后，进入右上角的室中，设备室中的敌人会投手榴弹，要小心避开，击毁重要设备后，可得到三向枪。

7 区开始有堵铁墙，用三向枪就可轰开。通讯室是在高塔的顶端，收集情报后，就可以攀越一条电缆到达另一座高塔顶端，这里就是敌人的动力设备，动力室中有一个 6 区的特种兵，同时，还有一门霰弹炮，设法避开攻击，击毁动力设备。

17 区和 18 区是中立区，在这二区里可以得到冲锋枪、头盔和δ机（黄机）的情报。在回到 15 区，用三向枪打开钢铁壁垒，得到δ机（黄机）。

δ机联络区

10 区里要小心流水、尖刺通道和移动地板，所以有很多的技巧动作，动力设备室中，有一架升直飞机和一门霰弹炮，有了 3 区和 5 区的经验就可以轻松的毁掉动力设备击毁动力设备后可得到 1UP。

11 区的地下是一片火海，利用飞抓钩住天花板前。通讯室在右上角，而动力室在左上角。动力室的主要敌人是霰弹炮。击毁设备之后，可得到防弹衣。

12 区是一个复杂的迷宫，有 2 个通讯室，3 个动力室和希魔复活的试验室。步骤是先进入 1 号通讯室（迷宫中部），再打 1 号动力室（右上角）。再进入 2 号通讯室（迷宫中部偏右），再打 2 号动力室（迷宫右下角偏下）和 3 号动力室（迷宫右下角），最后就可以进入希魔复活的试验室中了，在这里有一条大飞船，飞船四周不断的喷出火焰，只要用飞抓钩住火焰喷嘴，攻击飞船的要害（右上角）就可击毁飞船。但复活希特勒的试验成功了。他乘你和飞船作战时，乘直升飞机逃去了，你只要从敌兵手中夺过反坦克炮，就可以击落直升飞机，消灭希特勒。此时，还要在 60 秒之内救出战友斯巴达，逃出就要爆炸的基地。

武器及宝物一览表

名称	性能
步枪	最初的基本武器
火箭炮	有很强的杀伤力，某地区的入口需要火箭炮轰开
扇形枪	可杀伤大面积敌人
冲锋枪	可以连续射击
三向枪	同时向三个方向发射子弹，而且威力强大
[illegible]	[illegible]
头盔	[illegible]
[illegible]	[illegible]害折半
[illegible]	某些地区没有通行证[illegible]
照明弹	某些地区是黑夜作战，有了照明弹就可看清道路
铁鞋	可用脚踢的方法攻击敌人
[illegible]	[illegible]
药瓶	可以恢复一次体力
俘虏	可增加一次游戏机会

在此游戏中还有一个秘诀，就是在 17 区（中立区）和一个青年人对话之后，用飞抓连续抽打 27 下，就可以得到所有的装备。

新西游记

1. 故事梗概 小孙行者一路西行取经，一路营救被各种妖魔鬼怪囚禁的和尚和女菩萨.

2. 各类武器有.宝刀、剑、铁棍、飞索、地滚标、雷电、盾牌、金钱标.

3. 各类宝物作用

上衣：补给一滴血液.

袖套：补给半滴血液.

高跳板：增加跳跃的高度.

长　靴：增加防卫强度，以免减少血液.

其中金笛、口哨、项链、方瓶等物可加分和增加血液，整个过程有二次机会.

4. 操作：本节目难度偏上，按下启动键，可无数次，接关，按上下、上下、AB、下可获得全身装备。节目共十一大关，四十六小关，A 键攻击，B 键跳跃，按选择键，可显示装备情况。方向键向下，放标和闪电，放飞索，跳起按下键.

5. 攻关要领

(1)第一关，关头第一棵，关尾第二棵树，各有一枚钱币和一滴血液的奖励，需跳起取得，此关需配 40 元的盾，以防下关小矮人发射的箭，对付守关虎怪可依次跳一下，砍一刀，重复四次.

(2)第二关，此关从第三间房跳下，有一坛金子奖励。二小关需击败守剑怪取得短剑一柄，增加兵刃威力，守关野兔怪，不让它有放青菇的机会，用地滚标来对付它，此关需买 80 元的高跳板，用以应付第四关的河流、沟道.



第三关，守关的为铁将军，用地滚标可轻而易举地消灭他，对付小鹤的办法是，让它先下来，然后，再上去，此关给养为补给一滴半血.

4 第四关，分二　关，过此关，需有一定的跳跃能力，否则　能过关。守关狮子精会不断撒下毒水，进去攻击时，站在右下，然后在毒水空隙中向其进攻，需攻击十二刀，此关有一地穴进入后，可买雷电两次，用来对付狮子精.

(5)第五关，共四小关，第三小关问号处，可取得宝剑一把，需将守护宝剑的龟怪消灭后取得，对付它，可用雷击法，此关的守卫毒蜂怪，比较好对付，只是关口的两个大骷髅不好对付，需得力的盾牌作掩

第一小关问号处买得，否则无法过关，因为守关的为隐身老妖婆，会分身术，关尾的二个小骷髅需引出一个消灭一个才行。第二小关的右上有一些钱币和全部血液的补充.

(7)第七关，第一小关给养剂充，其次要求得宝刀一口，对付守刀千手怪可用雷击法，(第二间房买



得：此关的天梯，需进入最后一间屋才出现。二小关在云上，会不断的得到钱币，作为奖励。对付守关铜将军，用标和闪电，此关可取得金笛一支.

(8)第八关，守关银将军，用滚标比较好。二小关处取得铁棍，如配上 350 元的高跳板和钉鞋，你就可以施展轻功，在空中飞跃了。这时对付银将军，更加不成问题

(9)第九关，此关跳跃动作不少，所以一定要具备一事实上的跳跃能力、这关的给养很多，问号处可购得。守关者为野猪精，会施放许多龟怪，对付它，不能让它有喘息的机会，逼其到角落里，迅速出击，直至击败它。跳跃时还需当心跌到河里，以免减少血液.

(10)第十关，能打到这一关，你可算得上是一位高手了，过这一关对你来说不成问题。只是第一小关的台阶和把穴，比较难一点，需具备隐身，就方便了。二小关左下，可取得雷电，用以对付坑道里的鬼怪，第四关，只求快速通过，第五小关，一路上可得到许多给养。其间会有许多老将出来拦截；以你现在的实力；对付它们，已经绰绰有余了。这一关守为金将军。对付它，用标、雷电、棍即可.



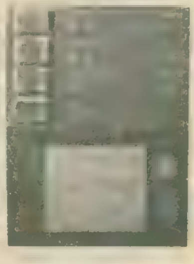


"棋王"是台湾 TXC 公司于 1.91 推出的节目 其中有"人对人"和"人对电脑"两种游戏模式 前一种模式和象棋两个对局相同、但利用电视画面和游戏机操作对弈,别具新意,后一种模式是游戏者和"电脑 对弈、分"简易" "普通"和"困难"三种难度供选择,每一种难度尚分三个等级,共九级,一级为最高级

棋卡内贮存有棋谱,可演示多种先手开展方式和后手应着方式,对学习和研究象棋谱具有实用价值

棋卡具有记忆功能("复局"功能),即整盘棋下完之后,为重新品味战局,切磋棋艺,可恢复至开局,重新演示观摩此盘棋的全过程

由于"棋王"卡将游戏分为九个级别 故可适应不同水平弈者的需要



初学者可以"简易"(七～九级)开始;一般棋艺水平可选"普通"(四～六级),较高水平的弈者可向"困难" 二级)进击 每一个等级尚有不同关次,需逐关晋升,弈棋难度依次增加,每着棋允许思考的时间随"级"和"关"的晋升依次减少,要想通过一级,实非易事

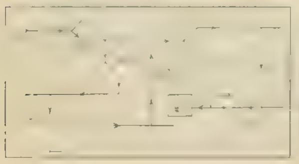
当对弈进行时,电视画面上能反映"人脑"弈每着棋的思考时间、"电脑"的运算次数和着棋次数的纪录等,并配以音乐和声响信号,更添乐趣

"棋王"卡操作简便,还设有"悔棋"等功能,实为最佳之休闲良伴

蒋蕴璞

---

(11)第十一关,这一关 [illegible] 点脑筋,会有许多相同的路径,重 [illegible] 应付才是,一路上的妖魔鬼怪总汇了前几关的各个魔头。其行走路线如下:



[illegible] 头为迷路。

此关的魔头为千首魔 [illegible],当你打败它后,它会有一个分身,只要你继续打,就一定能够打败这个魔 [illegible]

[illegible] 的成功。[illegible] 个秘密,还是留给我们的读者去探索

任天堂遊戲功能擴充卡簡介

丁 春

对每一个玩友来说，拿到一个梦寐以求的新游戏节目固然令人激动兴奋，但久闯不过关又令人苦恼懊丧。若查不到秘诀而守关不前则心急火燎，坐立不安，有没有灵方妙招协助闯关呢？任天堂游戏功能扩充卡可为你排忧解忧。

[illegible]

求助于功能扩充卡。

任天堂游戏功能扩充卡（也称"金手指"、"无敌卡"）其大小形如原版的任天堂游戏卡（长×宽×高＝107×17×72立方毫米），其下部有同游戏卡相同的60脚插头，用于插入游戏机的卡座中；其上部有同游戏机卡座相同的60脚插槽，用于插入游戏卡。扩充卡使用示意图见图一。

那么，扩充卡究竟具有那些功能呢？

1、可以更改游戏节目本身固有的某些功能。如：增加生命数、能量数、武器数，产生无限能量、令时音冻结、任意选关等，以使游戏的难度降低，易于闯关；或减少生命数、能量数、武器数，以使游戏的难度提高，增加闯关难度，以追求更强烈的刺激。

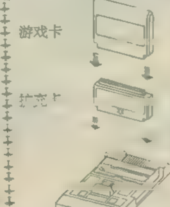
2、能够产生游戏节目本身没有的特殊功能。如：空中行走、特强跳跃、极强跳跃等功能，使原游戏节目面目一新，仿佛变成了一个新节目。

总之，一卡在手，将如虎添翼。

扩充卡的使用方法：

1、输入密码

按图一所示连接好游戏卡、扩充卡、游戏机后，接通电源，将出现图二所示的密码输入画面，这时，游戏者可查阅随卡手册，找出欲扩充功能的游戏节目密码。



图一 扩充卡使用示意图

……针指向欲选字母（这时字母将变白），按A键，被选定的字母将自动飞向"旋转星"光标指向的密码位置，同时旋转星后移一格，等待继续输入，直到整条密码输入完毕（如《龙牙》选择无限生命功能时要连续输入"IKAAZJRI"）。

当输入一条完整的编码后，该密码行将自动变暗，同时旋转星自动移入下一行，等待输入第二个密码。如果需要，一次最多可输入三条密码（如《快打旋风》二代选择敌小力不减功能时要输入"INOREOAR + JDORFDJS + HNORLOHE"三条密码）

2、更改已输入的密码

在输入密码过程中，若不慎输错字母，只须按B键就可将旋转星前面的字母消去，其后可继续输入密码

若在输入一条或多条密码后，发现以前输入的密码有错误时，可移动飞机至欲更改的字母处按A键，即可将旋转星调至该字母处，同时该字母将变亮，再移飞机指向替换的字母处，再按一次A键，新选的字母即替换了以前输入的字母。

3、启动游戏

当密码输入完毕，并检查无误后，按START键就可进入游戏画面，象卡插扩充卡一样进行游戏。一局游戏完毕，按复位键后可重新游戏。只要不关断游戏机电源，原输入的密码依然有效。

对于多节的合卡，有时按START键后不一定进入所选的游戏画面或子菜单，这时可按复位键进入主菜单后再选择你已扩充功能的游戏节目，进行游戏，扩充功能同样不会丢失。

4、扩充功能的解除

任何时候，当欲解除已扩充的游戏功能时，只须关断一次游戏机电源即可。

当你已插入了扩充卡而又不想游戏功能时，也不必再拔下扩充卡，只须在输入密码画面中，不输入任何密码，直接按START键即可。

自己编写密码

随卡手册中已列出了国内最常见的303种任天堂游戏节目密码，总计达两千余条，已基本上能够满足需要。但对真正的闯关族来说，可能并不满足于已列出的扩充功能，还想自己再设定一些特殊功能；另外，还想对303种以外的游戏节目进行功能扩充。扩充卡提供了这一用户开发环境。下面概要介绍自编密码的一般规律和方法。

、编码原则

为使用户自编密码事半功倍，请遵循以下原则编码：

① 以据现有编码作少量改动，并尽量保护原编码的字母数量。

② 若使用随机字母编码，较佳的字……

TONG TIAN BA
ZHUJDOKS
FALINREP

飞机
密码字母
旋转盘
密码输入栏

图二 密码输入画面示意图

是六个。

不看不出有多大的变化，因此为了

同时使用三条编码很可能仅得到种效果，但编写三条随机码往往是比较困难的，原因是很难弄清楚是哪一条

编码方法

字母表一：ZUDKFLNE

字母表二：HIOSAIRP

作手册中，

NHSDSFZZ

字母表三：

F改为A	A改为F
D改为O	O改为D
K改为S	S改为K
L改为I	I改为I
N改为R	R改为N

戏难度)。其最后一个字母是"Z"，若用"H"替代……编码即变为"ZHIDIZEH"，……都具有九条生命。

……艺术，也含有高深的学问，它需要持之以恒的耐力和大量的试验，也要不断地总结经验、掌握其变化规律。只有那样，才能在编码中得心应手、水到渠成。

……希望能

扩充卡部分节目目录

1942
2010快打
飞鹰航道
奴隶镰蛇
方块五代
未来战士
圣铃传说
龙珠
骑士
小球部队
假面
超级玛莉(梦幻玛莉)
最终殖民地
幽衣英雄
1943、1944
七宝奇谋
上尉雷爷
大力二头
大鼻子

不如归
天使之翼二代
石川五卫门
电神
地底探险
木猫
兵蜂(超级雷蜂)
俄罗斯方块一、
倚天屠龙一、二
能源战士
骑士
新四游记一、二
顽皮狗
镇暴特勤组
634剑
人间兵器
大力水手
大魔司教
飞天魂斗罗

冒险岛一、二
迷宫组列
异形
超级……
忍王……
雅典娜
……
顽皮狗
1991宝石方块二代
Z基地
三目神童
小狐冒险记

……四代
阿拉米世界一、
铁板阵
野球拳
绿色兵团
超级中国人二代
超级魂斗罗
……大作战
新七龙珠Z一、二、三代
微型机器
鼻蒂外传
魁男塾

任天堂军团·秘技篇

三国志Ⅱ 霸王的大陆

若干经验谈

在选择君主的版面上，按住主机的选择键不放，顺时针或逆时针方向转动十字键。此时可见所有君主头像均成笑脸或哭脸（顺序转十字键为哭脸，反序为笑脸）。再进入游戏，可以发现所有君主的主城的土地、产业、统治度等项数值均为满值。

吕布是此游戏中体力、武力值最高的将领。由于他的智力、忠诚度和德育值都很低，他的君主董卓的德育值是所有君主中最低的。所以，在游戏初期，最好用本国最聪明的武将将之降低其忠诚度，再用德育值高的武将去拉拢他。成功后立即给他加忠诚度和智力，他将成为你手下的一员王牌大将。

给武将送书增加其智力，每次加的数值都不一样，但最多加12个单位。因此，可以在加智力前记忆一次，从随机数中使武将的智力达到79，这样再记忆一次以后，等到一次加12时，便可使武将的智力达到91这个极限值。

在云南城内出现的阿会喃，是个魔鬼般的天才。智力初期设定值或为13、或为33、或为51 [illegible]

[illegible]

一次就会自动自地加。要经常注意他的智 [illegible] 若为 [illegible] 则无法变身），一旦撤出，马上进行离间和拉拢。但即使他的忠诚度在90以上也不保险，他有时忠诚度在瞬间急降，要注意不要被敌方拉拢过去。当然你也可以在197年以前占领云南，寻找出阿会喃，过一段时日他也会变身。

（北京　江山）

忍者神龟Ⅲ

在标题画面下按选择键选OPTION启动，可出现一张功能表，用上下键选择各功能，在DIFFICULTY下用左右键可选择NORMAL（普通）和EASY（容易）；在PLAYERS下用左右键可选5人、7人，再至EXIT退出。

绝招使用法：同时按下A、B键，但应注意A键稍先于B键才能保证每次都成功。

帝国战机

选择OPTION功能启动，在REST下用左右可选5架；在DIFFICULTY下用左选EASY（容易），用右选HARD（艰难），再至EXIT退出。

（常州　吴志恒）

地狱极乐丸

生命值与武器能量的互法

游戏时按START键使游戏暂停后按一下上键便将两格武器能量转化为一格生命值，按一下下键便将一格生命值转化为两格武器能量。此法只能在与每关大王对打时用。

（贵州　文杰）

激龟忍者传一代

在标题画面时，先按选择键1次，开始后，选第二关；按选择键2次，开始后，选择第三关；按选择键3次，开始后，选第四关；按选择键4次，开始后，选第五关；按选择键5次，开始后，选择六关。

（昆明　王强）

围棋基本玩法

此围棋卡分两部分，一部分为对局篇，可两人下棋，研究棋谱也可用于教学，只要玩几次即可熟悉。

第二部分为实战篇，其中有升级战和段位战（即本因坊战、顺位战），这部分的基本玩法如下：

首先选定段位战或升级战，然后按开始键，此时电视上出现日文字母表，用A键任选五个字母输入到表上的空格中，然后将光标移到右边最底行的最后三个字前，按A键，然后再用A键重复将以上程度输入一次，即可进入段位战或升级战。如果以后想用密码接关，可将第一次自己所选的五个字母记下，然后第二次选出每次玩完以后节目中所显示的五个密码字母，即可接关。

另外，下完棋需数子可选择"パス"，中盘认输可选择"投了"。

（天津　李桂明）

冒险岛三代

每小局攻后都有八个蛋任选。要知道，八个蛋之中有一只是增加游戏生命的奖励，其余不过是加分数罢了。所以，取时需小心。

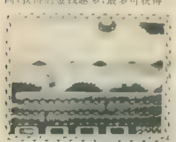
取获隐形蛋法：在冒险岛三代节目中，攻关中途常常藏了一些奖励的蛋，这些蛋是隐形的。当主人公攻至某时，发弹前进，看见某处子弹打过去无端隐形，并有"啷、啷"的回应声，这处正是隐形蛋的所在，攻关者只需在上面跳一下，便可取获一只蛋一枚。这些蛋的奖励方法甚多局变异。

接关法：在第1大局的第4小局是岩洞里，在此岩洞快过关时的岩石的右端下隐处，有一隐形蛋，取获之后乘云升上一小屋，或奖励三次游戏生命，或奖励一小蜜蜂。得小蜜蜂时，先暂停，按A、B两键不可松手，直到重新加入战斗才可放手。[illegible] 攻关者还可以按 [illegible]

[illegible]

三目童子

攻关秘技:1、获取高额金钱法:游戏时每当将敌人打死时,会出现[illegible]枚钱币,这时应立即向钱币射击,不要让钱币沾地,连续射8次之后即可获得最多的金钱,钱币的原数高,获得的金钱越多,最多可获得



[illegible]在[illegible]藏的公鸡,将公鸡打出,会吐出许多[illegible]武器[illegible]了条件。2、高跳法:游戏中会遇到三目童子跳跃不上去的高墙,这时应按住单发键B,稍等片刻,三目童子的手里会出现一枝长箭,松开B键,将长箭抛出,当长箭返回时应立即跳上,三目童子将利用此长箭弹跳,增加跳跃的高度。

(内蒙古　陈志强)

彩　虹　岛

无敌法:在游艺过程中暂停,然后按一下选择键,你听到一声音乐响后,再恢复游戏时,主角已经所向无敌了。如再按上法操作一次,则又恢复到原状态。此法在游戏中随时可用

月风魔传

这是一个传说打斗游戏。讲的是剑侠月风魔降妖除怪的故事。该节目形象逼真、表现丰富、趣味性强、动作难度适中;但整个游戏内容较长;路线复杂。由其是藏有波动剑的地底迷宫更让人迷惑不解,使得此节目难以彻底打通。这里提供一组密码,可使主角立即具备所有的攻、防武器、鬼面符及波动剑,并可任意穿行各岛或攻打总关底。在标题画面时选择下面的日文,会出现一日文字符表,从中挑出以下顺序的日文字符后按开始键即可。

密码:ぬたれちこへにに
まふちたふたいよ

洛　克　人

许多人难于通过铁人(GUTMAN)一关中的滑车地段。其实过此段不能靠搭乘滑车,而是靠[illegible]宝物[illegible]搭桥器M,必须先获得它,此宝物放在电人(ELECMAN)之关中部地段的一墙内,形状象只眼睛,取到它的方法是:先消灭这关的关底头目并获取武器E,然后再来到此关,用E枪打碎搭桥器前的墙取到它。再来到铁人(GUTMAN)关中,设法乘上第二层滑车,在滑车上向右用单发B键搭一段桥(桥的存在有时限,不能搭太长,否则未走到头桥就会消失)迅速跳到桥上,再向右搭,从此法直到对岸。过此关后,还会出现"狡猾博士"(Dr WILY)一关,以后的战斗更加激烈。对最后的总头目,先用"F枪"打,再用"C枪"即可消灭。

(吉林　孙广勇)

柯拉米世界二代

选关:第二关　　数字形式

(402102

第三关　　第二关
左　走　　直　走
303003)　(302112

第四关　　第五关
203013)　(303102

第六关　　第七关
(412002)　(312612

第八关　　第八关
直　走　　右走
(412101)　(312111)

第九关
213012

(厦门　坚毅)

蝙蝠侠Ⅱ代

手雷:能瞬间消灭画面上所有敌人(除首领外),最大存储量为4枚

血源器:能使生命值[illegible]性加满,最大贮存量为4个。

使用方法:在游戏时得到血源器或手雷后,按启动键使画面暂停,[illegible]数,生命值显示栏中会出现血源器、手雷标记,这时可用上、下键选定,然后按启动键使画面解除暂停,这时按选择键即可使用。

(贵州　金伟)

聚华夏游戏豪杰　书万千节目美文

本刊是以评介优秀电脑与电视游戏软件为主的全新杂志。为了不负读者厚望,把这本属于全国游戏迷的刊物办得更好,特诚征以下议题的稿件。

■热门节目大家谈。本刊将以《[illegible]》系列、《街霸Ⅱ》系列为起始,纳百家之言。节目的好坏由您评[illegible]文章长短由您来定

■专题评论,就某一议题有一定深度地漫谈一番,议论一番。例如"谈某类节目一瞥"、"游戏音乐赏析"等。

■许多发烧友心中都有一个梦,希望能按自己的想法编一个游戏。为了尽展您的创意才情,特在第三期开设"呓想园"栏目来征集优秀节目创意,共建中国大陆GAME之未来,鼓励胡思乱想

■热门节目攻略(其中包括电脑PC版本)

以上议题仅是抛砖引玉之举。您可不拘于此来撰写文章。



本期超任节目由北京东城区
联发百货商行协助提供
(北京东直内大街136号)

玛利奥大全集

痛快淋漓地游览玛利奥的冒险世界!



■SFC ■任天堂 ■ACT ■16M ■1人玩 ■1993年

任天堂的大明星

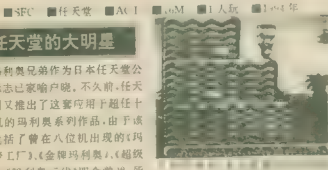
玛利奥兄弟作为日本任天堂公司的标志已家喻户晓。不久前,任天堂公司又推出了这套应用于超任十六位机的玛利奥系列作品。由于该节目包括了曾在八位机出现的《玛利奥梦工厂》、《金牌玛利奥》、《超级兄弟》、《玛利奥三代》四个游戏,所以称之为《玛利奥大全集》。把这四个大受欢迎的节目集于一盒卡带之中的原因,或许是因为任天堂公司想让所有玛利奥迷们痛快淋漓地浏览玛利奥的世界吧。



从画面到音响效果,皆发挥了超级任天堂的优势,把游戏者引入一个神奇的幻想空间。虽[illegible]不变地移植原八位机的版本[illegible]原作相比不难看出游戏背景增加了很强的纵深感,人物造型更加立体、细致,色彩也变得丰富、艳丽

1 玛利奥梦工厂

《玛利奥梦工厂》又称"美国玛利奥",主角可从玛利奥兄弟、小公主、蘑菇男孩四人中选择其一。在漫



旁的花草、萝卜当作武器攻击敌人,十分有趣。过关后还要进行拉吊机[illegible]

2 金牌与超级



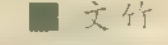


《金牌玛利奥》和《超级兄弟》从内容和形式上看有着很多相似之处。在限定的时间内过关,找出隐藏的宝物,用脚踩踏敌人,玩起来比较





玛利奥系列节目中的精品"玛[illegible]有趣的[illegible]游戏的魅力所在。这次的移植由于完全忠实于[illegible]以就连某些秘技也同任天堂八位机版本不差分毫。如果玩过原作,你尽可以利用先前的经验来判断这个[illegible]目中的许多问题。例如,在该游戏的第一大关第三版里,有一个白色的平台,使玛利奥站在上面并按住方向键"下"不放,即可钻到背景后面,如在此时加速跑,还能取得选关魔笛。这个秘技在八位机版本的游戏[illegible]本相一致,《玛利奥大全集》将会使每一个早期玛利奥游戏的爱好者倍感亲切



■ 文竹

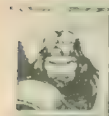


圆桌骑士

两人同

■ 文竹

★人物介绍



阿瑟

子所擅长的武器是剑。



波考尔

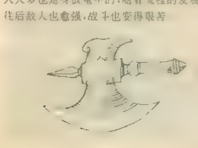
中选…

进途中斩杀敌人、取得各种宝物后……剑，亦金剑直至最后的伏魔神剑，护甲……

上未着任何甲胄。战斗中其武器……武器龙之牙刀。穿上铠甲后也由铁……

★刀、剑、斧各展其威

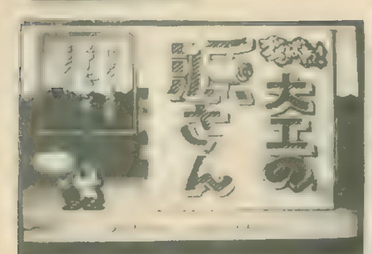
《圆桌骑士》的特色在于其独到的战斗方式，三位主人公分别使用刀、剑、斧攻击敌人，于作战的过程中不断提升等级，增强攻击力并逐渐装备铠甲。持续的战斗使得骑士们手中的武器变得锐利，亦让他们的甲胄越来越坚实。而敌人大多也是身披重甲的，随着流程的发展，愈是往后敌人也愈强，战斗也变得艰苦



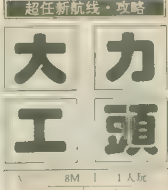




正义战胜邪恶的战争故……降大公率……克托城，……



超任新航线·攻略



大力工頭

	8M	1人玩
	公司	日本 IREM

管乐

★故事导读★

大力工头阿　和他的朋友们… 建好 家，就被不良组织"黑木团"投掷炸弹破坏了，变 片废墟。

"黑木团"是到处干坏事的暴力团， 于阿源所在

于是阿源的新居成为他们进 向阿源 战书

面对众徒的挑 器 大木槌，踏 的征途



凭着大木槌打天下·"大力工头"全攻略

第一关

从阿源所居住的楼区出发，踏上一条充满危险的街道，敌人频频出现并袭击过来，但都不难对付。怎么，有这般大的猫吗？原来是本关的中头目猫手一吉。他一边跳跃，一边走近阿源，要 化了妆的恶棍，他的身手十分敏捷 败他后不久就能见到大头目 浪速 介，他会 地抛吸香 瓶 阿 时，应立即使用必杀技







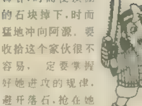




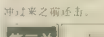
[illegible]关 喧闹的森林

接下去是在并不幽静的森林里作战，讨厌的马蜂会死缠着阿源。然而它们惧怕威力强大的金属槌。猴子们的[illegible]常快，要留心

中头目人猿泰山相当难对付，最好多收集些必杀技道具，且要以充足的生命值面对他的进攻，猜得准泰山来回悠荡的间隙予以回击，把他打倒。本关大头目名叫刃渡见河，乃是一名女性，虽为巾帼却比男人更厉害，只见她手持电锯疯狂地释音，时而使顶棚的石块掉下，时而猛地冲向阿源。要收拾这个家伙很不容易，一定要掌握好她进攻的规律，避开落石，抢在她冲过来之前还击。



第三关 [illegible]



在电单车上经过一段山路，于山崖旁的空地上遇到中头目加速器·本田。迅速地躲闪他的"滑板猛冲攻击法"，并且大锤敲打他

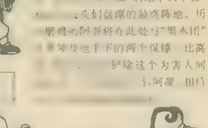


在这一关里还有个自命不凡的大头目甘油炸弹，他会以极快的身法来回移动并扔出炸弹伤害阿源。不用担心，有阿源和他的大锤在是没有任何拦路虎能够存在下去的。



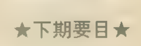
第四关 最后一战

[illegible]的一个去处象谜一样神[illegible]"黑木团"的地下大本营，[illegible]头们盘踞的最终阵地。历[illegible]磨难，阿源将在此处与"黑木团"[illegible]领及他手下的两个保镖一比高[illegible]，铲除这个为害人间[illegible]，阿源[illegible]相信





攻防武器·宝物一览	
[illegible]	大幅度提高攻击力
回旋槌	使木槌快速转动
灯笼裤	提高跳跃能力。
外　衣	提高防御能力。
饭　团	恢复一部分生命值。
爱　心	恢复全部生命值。
1UP	增加一次游戏机会。
"桐"字	无敌。有时间限制。
五星花	必杀技。
光波弹	必杀技。



★下期要目★

■世嘉[illegible]教授
《龙珠Z武勇烈传》
[illegible]·古代封印》

■[illegible]

■[illegible]

■[illegible]
《模拟城市》
《无聊发明》
■电脑学习机·百问百答
■重要文章
卢卡斯专访·作家玩电脑游戏
■[illegible]



忍者神龟 对战篇

出品公司:KONAMI
ACT | 16M | 2人同时玩

KONAMI公司的忍者神龟系列作品曾在八位任天堂、世嘉五代、街机上受到动作类游戏爱好者的欢迎。今次出现了的超级任天堂系统,属对战格斗类节目。可供选择的十人包括神龟四兄弟在内共有十人,每位斗士除各自擅长的武功外,还分别掌握一项最具威力







利奥那多



忍者神龟中的老大。擅使一对钢刀,它的绝招有:双刀旋转击——↓↙←+拳;刀波斩——↓↘→+拳;回旋升龙斩——→↓↘+拳。超必杀术"百步神拳"攻击范围很广,令敌人无处藏身

米开郎琪罗



擅用两节棍,绝招:升龙棍——↓稍蓄一会儿↑+拳;龟波弱——←↙↓↘→+拳;翻滚撞——←稍蓄一会儿→+拳。超必杀术"忍者狂舞"威力巨大,可连续卷击敌人。

拉斐尔

持两把短叉,它的绝招是:筋斗踢——←稍蓄一会儿→+脚;气合斩——→↙↓↘→+拳;旋转击——←稍蓄一会儿→+拳。超必杀术"波光乱射"专属大面积进攻敌人的绝技。

多纳太罗



神龟中最小的多纳太罗虽然年轻,功夫却在三位长兄之上。它擅长的武器是长棍 绝招:倒立旋转踢——↓↙←+脚;百裂棍——连续发拳、怒忍棍波——↓↘→+拳。超必杀术"火龙"。

阿丝卡

诸斗士中唯一的女性。身手敏捷,出招凌厉。她的绝招:蝴蝶之舞——→↘+拳;陀螺回旋击——↓↙←+脚;臀部攻击——←→+重脚;超必杀技"旋风术"。

凯伯斯雷德

黑暗忍者,动画片中的反派角色,如今作为斗士之一,掌握有以下绝招:闪电斗气拳——←稍蓄一会→+拳;反弱波——同时按轻脚;膝撞——←稍蓄一会儿→+脚;超必杀技"雷电猛击"。

沃 尔

身披重甲的怪物。拥有奇特的绝招。大车轮——↓稍蓄一会→+拳 它的超必杀术"斗……"可以瞬间将敌人击倒。

文纽特

貌似蝙蝠,是个不容忽视的角色。他的绝招:月光斩——跳起时↓↘→+拳;飞天俯冲——跳起时↓+重脚;超必杀术"超声波炸弹"。

阿玛岗鲨鱼

在战斗中时时会显露出凶残的本性,其绝招也异常刚猛有力。游戏头撞——跳跃中↓+拳;转身勾拳——↓稍蓄一会儿↑+拳;超必杀术"巨型海浪"。

克罗梅多密

机械人。他的绝招是:忍者光波——↓↘→+拳;超必杀术是"自爆"。



F—117

——操作指南

■IBM 版本 ■MPS 公司出品

★飞行教官 ■赵庆清

★飞翔之梦

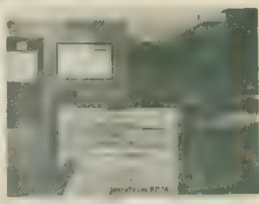
朋友，你还记得1991年美军首次动用……战斗机 F-117A 对伊拉克进行的大规模……117A 那种奇特甚至于怪异的外形……印象；而 F-117 所代表的……往。由著名的 MPS 国际软件公……游戏——"F-117A"就可以让你……战胜敌方的敌人，仿佛在敌人……打击，够帮你和我一样常常做白……



★驶向跑道

……你具有的军事飞机知识的小测验。画面展示一架飞机的俯视图，让你在几十种飞机型……

……



……从出口(EXIT)进入便能"驾驶""F-117"

……都会自动记录进去。在这里，你……难度和飞机类型。

……选择战斗的地点，三种作……

……到作战任务书，上面详细……知道了任务，你就要进入……的任务书来选择武器。一般来……替你选定一些武器作参考。……的武器更合口味，你可以……些武器在一些行动中，可能不……

……终于来到了由你驾……这时你仍需进行最后一次确……下武器，就选择"Not yet"，那……，飞机座舱盖会合……出机库，驶向跑道。

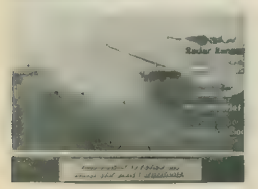
★战区·任务·武器

■战区选择室（ ）



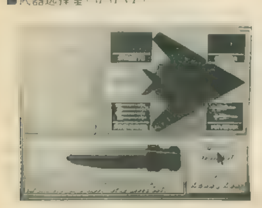
↑从准备间进入左边门，便是战区选择页面。从美国后院的加勒比海到中东的伊拉克，任你选定。

■任务选择室(*BRIEFING*)



↑准备间最右侧门是具体飞行任务选择页面，选好后 pons"处便可退出。

■武器选择室( )



些武器作为参考

★*F*—117*A* 操作界面一览

如果你在准备间来回走上几次就觉得能成为"蓝天骑士"了，哪你就错了。还早哩！电脑游戏与电视游戏最大的不同之处，就在于更接近真实。而游戏机呢？个操纵盒上，满打满算超不过10个键，所以不得不牺牲许多操作上的真实感。我玩过的最接近实战的电视游戏也不过是向上加油门，向下减油门，向左、向右为倾斜，另有几个按钮开开炮、发射个导弹什么的，别的就没了。玩游戏机，你永远也不知道是油门大开超低 刚好呢，还是去超高空，用小油门低速溜过去更合适。

而电脑游戏呢，象真的一样，比如说吧，……算了，我还是先把 *F*—117*A* 中所有常用键一一加以介绍

十个数字键的作用：



1—— 对敌方向你射来的红外线制导导弹进行干扰；

 对无线电雷达制导导弹进行干扰；

3—— 发射红外干扰装置(数量有限)；

4—— 发射雷达干扰装置(数量有限)；

5—— 释放假目标(诱敌飞机、导弹)；

 收放起落架(起飞、降落时必须使用)；

7—— 开关自动驾驶仪(按照任务书提供的航行图)；

8—— 开关武器发射仓门(不包括常备机炮)；

9—— 开关副翼；

0—— 刹车闸(起飞时必须松开，降落时必须使用)。

十个函数功能键的作用：

shift+*F*1—— 从外面看本机飞行情况；

*F*1 返回标准屏幕；

*F*2—— 多功能显示器转换雷达搜索方式(全方位、空中、地面)；

*F*3—— 多功能显示器转换作战地图的方式；

*F*4 当有目标时，显示屏显示目标参数；

 列出自己的武备种类和所剩数量；

 显示当前飞机状态；

*F*7、*F*8 在雷达显示屏上用不同的颜色表示飞机所剩油量及路程、时间等，并在多功能显示屏上显示飞行路径；

*F*9—— 在前挡风玻璃显示出前方飞行坐标，对超低空飞行时是否能越过山峰是必须的；

*F*10—— 看任务书、雷达显示屏上列出任务表，哪项任务完成用高亮显示。

其它字母键的作用： 3

B 改变雷达跟踪目标，如果有多个目标的话；

V、〈、〉、? —— 改变雷达搜索的方向，依次为左、右、后、前；

空格键 选择武器；

回车键 发射武器，必须在按"8"键打开发射仓门后才能起作用；

BACK SPACE 键 —— 开机炮，随时可以射击；

Z 放大作战地图；

X 缩小作战地图；

= 加油门；

- —— 减油门；

shift+= 油门加到顶；

shift+- —— 油门减到底；

C —— 扩大或减小视野；

shift+*M*、〈、〉、? 看飞行员的方向，依次为左、右、后、前；按 *F1* 回到正常屏幕；

↑↓←→方向键 —— 飞机俯仰倾斜控制游戏控制键；

ALT⊕*T* —— 练习状态，启动此功能后本次飞行不作记录；

ALT⊕*R* 练习状态下，启动此功能使油量、弹数都加到最大值；

ALT⊕*V* 声音的控制，有四种方式可先：全打开、关闭发动机声、关闭一部分效果声、全关闭；

ALT⊕*B* —— 黑屏，相当于暂停；

ALT⊕*Q* —— 可随时退出游戏；

★摸索与发现是游戏最大的乐趣

启动任何一项功能，在屏幕上都会有反映。你完全可以通过仔细观察屏幕上哪个灯亮了，哪里打了一行字去了解发生了什么变化。不过你看，这么多功能，使用起来是不是很麻烦？老实讲，我第一次拿到这个程序的时候，真有点象刘姥姥进大观园，眼花缭乱不知所措，甚至连怎么起飞都搞不清楚。等到终于能够在尖锐、响亮起来的发动机的轰鸣声中，将飞机升入天空时，那喜悦是不可言喻的。

飞机怎么能飞起来呢？假如说，你忘了松开刹车，刹车状态时屏幕上右边"*BRAKE*"灯会亮，哪怕油门开到最大，飞机也不会移动分毫，而滑跑起来后没有抬起机头，飞机会象跳水似的扎进海里；真的飞起来了却又忘了收起落架，屏幕右边"*GEAR*"灯会闪）速度上不去，耗油加大而且因为气流的影响，飞机会颠簸很厉害（画面在抖跟坐拖拉机一样）另外，不及时打开武器仓门，导弹啦、炸弹啦都投不出去，会贻误战机，而老开着仓门（屏幕右边"*BAY*"灯会亮着），也会影响飞行。降落时忘了放下起落架，必然落得个机毁人亡的结局。

在执行任务的过程中，也有许多要特别注意的。有一个窍门是，如果此次战[illegible] *ALT*+*T* 键，进入练习状态，取消此次飞行记录。否则，最糟糕的是飞机被打下来，阵亡的士兵不能复活，自动存进去的死亡纪录也不易更改。好在，你若一上天就打开所有干扰设备，再借助地形等条件，飞机的隐身能力又极佳，你总是可以先于敌方发现对手。记住，完成任务、保存自己是第一位的，绝对不要看见敌人就想冲上去打，那样子话不仅得不着高分，还会影响你的升迁。如果是冷战时期的侦察任务，和敌人面对面打起来了，还要扣分呢！所以，以最低的代价完成任务才是最佳方案。一旦发现敌人，能躲尽量躲着走，绕道飞或者是超低空飞行都很有效的。

好了，我的游戏技巧就是这些，讲得太多，玩家们也会厌烦的。摸索、发现才是游戏最主要的乐趣嘛。总的说来，这个游戏是比较接近真实的。我看到有报道说，当年战地记者采访去轰炸伊拉克的美军飞行员时，问他们感觉如何，他们竟说一点儿也不紧张，因为那很象在家里玩 GAME 的情形。这么一来，我们的这种游戏会培养出若干象战争当儿戏的[illegible]

★[illegible]的作用



999	油量	TO	去位
FUEL	油量报警	FLIR	启动
000	油门	ORD	命令

“家用電腦”衆說紛紜

李 哲

1993年以来，家用电脑已成全国的一个新闻热点，宣传广告在新闻媒体上随处可见，展销随时都有。家用电脑已由电脑专营店进入大商场，摆在家用电器柜台上了。继“空调热”、“电话热”后，有人预言：1994年将出现“家用电脑热”。

然而，企业盼望的热销局面并未出现，行家们更精辟地将家用电脑市场总结为：热而不旺。

要使电脑进入家庭，需要具备两个条件：一是价格适宜，普通家庭买得起；二是操作容易，要象其它家用电器一样，不需经过专门培训都会使用。笔者发现，目前家用电脑市场不仅在这两个方面尚待进步，就对“家用电脑”这一概念本身存在着认识上的巨大分歧。

请看以下几种典型意见：

根本就不存在家用电脑

家用电脑与其它电脑没有也不应该有什么差别，就像电话机一样，不会根据使用地点不同，而称为“办公电话”和“家庭电话”。家用电脑和普通电脑的硬件设备是一样的，唯一不同之处是软件。家用电脑应配有比较完整的家用软件，包括：家庭教育软件、生活顾问软件、事务处理软件、各种游戏软件、文字处理软件等等。“家用电脑”的设计者、经营者在家里购置也是标准配置的电脑，而不是由他们设计的降低配置的“家用电脑”。

家用电脑是我国电脑发展的阶段性产物。

当今社会是信息社会，电脑是连接信息社会的一个结点。一般家庭都认识到电脑对于信息社会的重要性，要了解电脑，学习使用电脑。但是一般家庭由于收入有限，标准硬件配置的电脑价格较高，他们接受起来有困难，因此，降低硬件配置、减少一些功能、价格适中的家用电脑受到欢迎。一些电脑公司在这方面做了大量工作，通过低价格低配制，占领了一部分家庭市场。

家用电脑的发展将伴随着游戏机和学习机的普及。

现在，游戏机在我国家庭的拥有量超过1000万台。相比之下，电脑却未能大量进入我国家庭。也许有人会说游戏机和电脑不是一回事，其实，任天堂游戏机在日文中正式名称为“家庭电脑”。十分有趣的是这种机器不是以电脑的身份，而是以游戏机的身份进入家庭。游戏机进入家庭后能否再进一步发展成个电脑呢？回答是肯定的，1989年任天堂游戏机开始进入家庭，中英文游戏机电脑键盘和游戏机键盘一体机开始小批量进入家庭。从技术角度来看，任天堂游戏机就是一种廉价的“多媒体”电脑。多媒体电脑作为大趋势已经被计算机界广泛接受，而游戏机界也从计算机界学到不少东西。可以说，原来分开发展的两种技术领域，进入九十年代两种技术思路互相借鉴融合，而家用电脑则是一个交汇点。

硬件·软件·服务 家用电脑

电脑硬件具备以后，必须要有软件才能正常工作，就象录音机必须有磁带一样，磁带越丰富，录音机的作用就发挥得越充分。同样道理，软件越丰富，电脑能完成的工作就越多。因此，能否提供丰富的、价格合理的、功能适用的软件就成为衡量家用电脑和供应商的一个标准。

对于普通家庭来说，很可能过去并没有电脑方面的有关知识，因此，咨询服务非常重要。另外，家用电脑作为一种高档家用电器，它的保修和维护也很重要。只有软件及服务等项工作满足家庭需求之后，电脑才能真正走进普通家庭。

阶梯式购买电脑硬件是购买家用电脑的模式

如何以最少的投资，获得最大的效益，成为大多数人所关注的问题。

假如你要购买家用电脑，先花3000多元买一台兆内存的386微机，再配置80×25双频单色显示器、101键盘、一个1.2兆5英寸高密软盘驱动器，这就达到了最合理的基本配置，做到少花钱办大事。将来随着你们对电脑的不断认识，再添2000多元购一台TVGA、14英寸高分辨率彩色显示器，就可运行各种软件。

随着收入的不断积累，再支出2000多元买一个40兆的硬盘和24针(或仿24针)打印机，这时你的电脑才走向成熟。

尽管对“家用电脑”的含义存在着各种不同的理解，但企业界仍按照自己的分析在开拓市场，诸如展览、广告、办班、分期付款、夏令营、会员制等等。作为我们消费者或称为投资者自然会吸收各种合理的意见，但首先要积累知识、了解电脑，这是确保我们正确投资

学习机的“战国时代”

○作者 维沙

今年2、3月间，学习机市场火的不得了，所有厂家无论机器水平、质量如何，都断货。有关的元器件价格暴涨，原卖1元多钱的4017、4019都炒到3元多，炒光了深圳市场、香港市场、北京市场和上海市场。据广州市场销售统计，在此期间销售学习机100万台。商家看好这一巨大的市场，3月后在深圳一带一下又冒出十几家生产学习机的厂家，学习机市场大战硝烟四起，厂家一时杀得难解难分。

如此混乱的局面，可难为了望眼欲穿的购买者。“多功能”的诱惑，“低价位”的吸引，各种奖牌的光环，这一切令人眼花缭乱，无所适从。他们急切的想知道，学习机到底有多大能耐？不同品牌、不同型号的产品差异有多大？本文针对当前市场评述一二，以期为大家指点迷津

当今学习机市场尽管新机种层出不穷，但各家产品均以各自企业的经济实力为基础。了解了各企业的实力、背景、经营特点，也就自然把握了产品的水平。当前企业大体可分为三类，并有典型的代表：

一、资金雄厚的“小霸王”

小霸王进入学习机领域后在半年之内推出3个型号，218、286、486，其中218和286是分体机，486是一体机。小霸王注重产品的低价位，他们认为学习机应是儿童手中的玩具，所以在开发时，去掉了录音机和打印机接口，在218型学习机中采用导电橡胶按键，卡注重趣味性，功能简单，价格便宜。由于导电橡胶按键生产困难、使用不可靠，小霸王又迅速推出了采用弹簧按键的286型学习机，286在功能上与218差不多。94年2月小霸王推出486型一体学习机，保持了廉价和趣味性的特点，增加了英文浮点BASIC语言，其中五笔字型趣味练习软件对同行有启发性。但是，小霸王还没有摆脱“做玩具”的思想，同行在一起议论，如果不是小霸王有资金实力打得起广告，它的产品会很难销的。所以小霸王必然向技术领先的机型靠拢，推出101键盘的一体机和分体机，在硬件上将会增加录音机接口，留有有软件扩充槽，如不这样小霸王前途多艰。

二、注重市场的“南方军团”

在深圳宝安一带，聚集十几家学习机厂家，所采用的技术同出一炉，比较著名的有科达、宏源、美猴王等，他们的特点是技术一般，注重市场。当裕兴、小霸王还在推74键键盘时，他们就推出了101键盘分体机和101键盘一体机，从技术角度来看，以8和1卡为例，其中只有一级汉字（3700多）并且没有浮点BASIC，有的厂家打印机和录音机接口连线都没联，焊接走线也很不规范、水平不高。但是，其产品的外观很好，包装精美，符合101键盘的大趋势，而且包装上写的功能应有尽有，对用户有较强的诱惑力，由于成本低、批零差大、商业竞争力强。因此，今年上半年，南方军团的销售占据了学习机市场的主要份额。但是，目前用户对他们的产品已有了认识，他们如不改变方针、照方抓药，肯定是不行的　南方军团必然走所谓的“合卡”道路，下一步将推出16合1，32合1的卡，这种合卡的功能，用户在购买时要仔细试机，确认其功能含量。

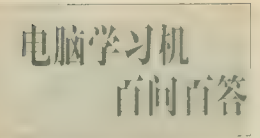
三、崇尚技术的“裕兴”、“金字塔”等

在技术开发方面，裕兴、金字塔和GMT都比较有实力，但是，在市场方面略显不足。除裕兴在今年1月推出标准101（微机原装）键盘外，金字塔和GMT还停留在80多键，市场日渐萎缩。本来功能强，水平高的机器应该好卖，为什么反而销不过杂牌机，说明应该向南方军团学习，除了注重技术之外，还要注重市场宣传和产品外观。今年7月，裕兴推出微机键盘结构的101键一体机，金字塔也推出101键一体机，使101键盘学习机，成为事实上的标准。在硬件结构大家都基本一致的情况下，技术含量将会成为市场角逐的重点。所以具有技术优势的厂家将会有上乘表演

面对“战国时代”的学习机市场用户怎么办？学习机市场产品更新速度快，竞争激烈，从事过学习机开发的天马、小天才、通力、智力宝等都陆续退出了，购买他们生产的产品的用户，不可能再得到支持，所以用户买机器首先考虑后续支持问题

第二，由于学习机和计算机一样更新速度快，你买的机器一定要有兼容性，总不能出一个新机器你买一个，再出一个在买一个。对兼容性的要求，应该是应用软件可以兼容

第三、重视产品的性能价格比，学习机性能差别很大，应注意比较，择优选购。在个人计算机286已经淘汰的今天，学习机以其优秀的性能价格比，确立了自己的独立市场地位，用户花几百元钱进行微机知识的学习是值得的。



电脑学习机百问百答

（裕兴机电研究所协办）

编者按 电脑学习机的基础原来只是8位任天堂游戏机的一个节目，不想在大陆居然发展为一种机型，其实用功能日益加强，而且成为当今的一个热点产品。从本期起，我刊请裕兴机电研究所的专家解答有关学习机的原理、使用及其它相关问题，欢迎读者来信提问。

1. 我儿子今年五岁了，不知是否可以开始学习使用电脑学习机？（湖南益阳 刘理京）

现在的家长都很舍得为孩子进行智力投资，有很多家长都选择了电脑学习机。这其中的原因是多种多样的。首先，小孩子接受新知识的能力特别强，而且对新鲜事物的好奇心很重，再加上喜欢动，会很快地学会使用电脑学习机。启蒙教育很讲究适当的时机，而4～6岁正是幼儿智力开发的好时机，所以说您的孩子正处在加强智力开发的阶段，希望您别错过时机。其次，尽管高档电脑进入家庭的呼声很高，但是高档电脑对基础知识的要求很高，对少年儿童和未接触过计算机的人来说，困难较大，所以需要有一种过渡产品来填补这一空白。这种产品要求物美价廉，能够广泛普及，而且能基本模拟高档电脑的操作和功能。配合游戏机使用的电脑学习机恰好满足了这一需求，一下子风靡全国。

2. 我一直想给孙女买台学习机，可是市场上的牌子太多，不知道买什么样的比较合适。（北京 王福中）

选择学习机应当在以下几个方面有所考虑：首先，如果您家里已经买游戏机了，那么选择分体式的比较经济实惠，而且万一有所损坏，只需更换或维修其中的一个部件即可。如果您家没有游戏机或是想免去连接的步骤，那么一体机就成为当然的选择。其次，学习机的键盘应当是标准101键的，最好是原装微机键盘的。这样选择的好处不言而喻。尽管101键键盘比86键的或74键的体积大一些，但它的键位分布是符合国际标准的，不会因为计算机的种类不同而影响您打字的习惯。其二，如果更为明智地选择用原装键盘的学习机，那么将来若购买高档的微机便可不用买键盘了，节省了一些投入。另外，一定要注意学习机是否有软件支持，如果只能使用有限的几种固定功能，而根本无法根据自己的需要选择新的软件，那么这种学习机的价值是值得三思的。现在国内市场上只有几种可以扩展软件的电脑学习机，即裕兴普及型电脑学习机、金字塔一体机、新星小教授磁盘电脑学习机。它们在结构上分属三种，而且价格呈阶梯式上升，差价可观。您可以以性能价格比的优劣和实际承受能力来选择。除此之外，学习卡的兼容性、基本功能的配置情况、外设资源（如录音机、打印机）的利用情况等都应在考虑之列。

3. 为什么在超级学习卡的中西文浮点BASIC状态下打字一次只能打二行零几个字母或两行零几个汉字，这是怎么回事？（河北石家庄 王蕾）

在中西文浮点BASIC状态下打字是处于一种叫行编辑状态，这种编辑状态规定一次输入字符不得超过94个，汉字不得超过30个。这种编辑方式和微机DOS环境下一样，只不过DOS允许每次输入的字符更多。请注意，这种情况可不是机器出毛病了，您要想继续输入，只需按回车键换行就行了。顺便提一下，另外有一种编辑方式叫全屏幕编辑，在那种状态下，光标可以随时移动到屏幕的任意处进行编辑，而且可以不间断地输入，不用频繁地换行了。如"裕兴"的"打字专家"软件就有这样的功能。

4. 我是一个电子游戏迷，听说用电脑学习机能编写象《超级马里奥》这样有名的电子游戏，是真的吗？（北京 田小朋）

是的。用电脑学习机不仅能编写演算及其它应用程序，还可以编写有趣的电子游戏。由于学习卡中固化了一个卡通库和一个背景库，用户可以自由地组织背景，并按情节控制卡通运动，从而制作出电子游戏。但由于学习卡的容量有限，所以卡通库不可能应有尽有，一般只存有较为流行的游戏中的卡通，比如《超级玛丽》中的那个家喻户晓的水管工马里奥。市场上的学习卡中都有适用于编写电子游戏程序的计算机语言，通常叫做F BASIC，也有叫G BASIC的。这种计算机语言包含有多种用于控制卡通和画面的语句，对于那些跃跃欲试的电子游戏迷们实在诱惑不小。你也不妨自己动手编写一个《超级马里奥X代》，这可是个不小的挑战！

5. 我曾经参加过打字培训，所以打字速度比较快，可我用电脑学习机练习的时候，常出现键入速度很快时总爱丢字的现象，不知道这是什么原因？（黑龙江大庆 李庆来）

碰上一位打字高手，真是荣幸。高速打字丢码是由于键盘不带记忆功能的缘故。市场上现有很多种电脑学习机键盘，极少有带记忆功能的，主要是因为带有记忆芯片的键盘成本较高。但是，键盘不带记忆就会出现丢码现象，对于经过打字训练的人来说是不可忍受的。由于五笔字型就是为高速盲打设计的，所以如果出现丢码，录入的训练功能就不实用了。所以，建议打字高手们或者想要成为高手的朋友们最好选择带有记忆缓冲的学习机键盘。

6. 市面上有很多种学习卡，不知道配备哪些功能的卡更好些？（陕西宝鸡 宋双）

学习卡的功能强弱不一，一般都应配有以下几种功能：一是中西文浮点BASIC，这是一种能进行中西文混合编程的计算机基础语言，应当能以区位、全拼、五笔等汉字输入法输入汉字，否则难以适应学习计算机基础知识；二是F BASIC，这种语言只能处理整数，在算术运算方面不如浮点BASIC，但是在控制卡通或绘制背景方面远优于浮点BASIC，是一种能充分利用游戏机性能的基础语言；三是声像功能，即以录音机播放声像教学带，在屏幕上显示教学节目，同时有解说，是一种适合对幼儿、中小学生单独辅导的软件，在销售中甚至遇到过用于胎教的例子；四是打印功能，即具备标准的打印机接口，配接流行的打印机，可以打印文章、程序和图案等。还要注意学习卡的兼容性，如果所买的学习卡不能适用于同一品牌的学习机中的不同类型，那么就表示兼容性差，购买风险较高。



新闻联播

任天堂资助

四年制电子游戏设计专业

任天堂的高速发展离不开软件公司的支持，现在这家游戏帝国将开发游戏软件的工具提供给象HAL这样的电脑综合学院的游戏设计系，以便培养更多的游戏设计人材。

HAL电脑综合学院的学科多种多样，但都与电脑产业的发展息息相关。在94年初，这家学校又新创设了游戏设计四年制的学科，即采用更加正规的课程设置来培养这方面的后备人材。任天堂株式会社提供的制作电视游戏的开发工具是在任天堂公司里实际操作使用的。此前，这家学院所开设的两年制游戏制作专业，任天堂就曾提供了全套开发红白机(FC型)软件的设备。随着游戏设计专业的诞生，任天堂表示将提供更高品质的游戏开发工具。

在大阪的教室内，供学员上机操作的微机分成几列，一字排开，尽管有上百台设备，但教室宽大得让人有几分肃然。而在游戏制作专业的授课室内，工作台的排列错落有致，学员们凝视着屏幕，手指则不断地在键盘上跳舞……，显然，这是多媒体时代的梦工厂、未来的设计师们都企望用会飞翔的游戏软件来展示自己的幻想和才情，表现自己内心世界那神思飞动的一面，进而一掷千金，修身立命。

在游戏设计专业的授课中，给学员上课的一些特聘讲师十分引人注目，他们是任天堂节目的实际开发者，并且是功成名就之人，如中村光一、杉山浩一等，他们仍活跃在日本电子游戏业的最前线

利用游戏机来学习的 CAI软件即将面市

CAI是电脑辅助教学软件的英文缩记，这类软件在电脑软体中占有重要的位置和相当的数量，但过去它仅限于电脑，在家用游戏机上则很少见到其踪影

任天堂在发表它的创世纪产品一8位游戏机的头几年，曾由象东京书籍这样的公司推出过几本CAI软件，但市场反响并不那么令人感到鼓舞和振奋。通过近十几年的发展，日本电子游戏业的各家软件公司在游戏节目制作方面已经积累了相当丰富的经验和市场营销策略

与此同时，家用游戏机在日本家庭的占有率要远高于电脑，正是在这种基础上，一些软件公司决心让CAI软件在家用游戏机的舞台上来一次冒险。据日本有关人士预测，CAI软件会在家用游戏机上流行起来。

由日本NHK属下的教育部门和软件部门联手开发的CAI软件命名为《秋山仁的数学奥秘》。这套软件的监制人对日本孩子是不陌生的，因为，来自于日本东海大学数学研究所的秋山仁教授在日本的电视台就曾举办过这类节目。虽然这套软件的详细内容还没有最后确定下来，但制作人声称，节目的游戏化特色会占有重要的地位　这样做的目标是显而易见的，对在游戏机面前成长起来的一代新人而言，没有趣味性的东西将会敬而远之，甚至是嗤之以鼻。预计该软件将在94年秋季发表，予定价格为5000日元以下。

在日本的游戏业界，位于横滨市的光荣公司可以说是一家出类拔萃的软件公司，近年来由该公司推出的历史决策模拟类游戏不但名震扶桑，而且蜚声海外。这家公司近期也宣布将开发供日本青少年学习英语的CAI软件——《EMITE》。《EMITE》的原作者是日本著名的推理小说作家。他的作品曾多次被改编成游戏软件并有口皆碑。据光荣公司宣称，这将是一部动画演示效果丰富的AVG(推理类)节目。交互会话的方式完全采用英语，而音乐与动画的制作则来自于日本音像领域一些颇有名气的乐队和漫画家。在运行这部软件的过程中，用户界面所提供的图标化指令与录音机的键钮无别，玩者可用它来反复播放融合在故事中的文本，准确的英语发音和各种句型再加上具有推理意义的故事情节，自然可以使学习者在一种寓教于乐的氛围中掌握很多英语的单词和句式结构。

这两本CAI软件是否具有启迪之功，消费者拭目以待。

癫痫病发作与电子游戏没有特殊的因果关系

94年初，英国的全国癫痫协会发表了一份调查报告，指出电子游戏与癫痫病的发作并没有特殊的因果关系。

在93年初，英国的传播媒介曾报道过电子游戏会引发癫痫病的消息，日本、韩国等也有相类似的传闻和报道。日本著名的电子游戏杂志《家庭电脑通信》也转载过这些信息。由于电视游戏席卷了全世界，因此这个问题具有普遍性，同时也是人类在以往经历中所从未遇到的一个崭新课题

正基于此，英国政府贸易产业

部出面并委托全国癫痫协会着手调查玩电视游戏与癫痫病人发作的关系。

调查报告指出，玩电视游戏和看电视产生同样结果。癫痫病人发作的根本原因在于凝视屏幕时，由忽明忽暗的视觉刺激所引起的。这与电视游戏本身没有直接关系。

显然，对电子游戏业而言，这则信息是一付良好的镇静剂。

中泽勇　高立新

电视游戏全球热销

据英《玩具商》'93.10报道，电视游戏机已成为玩具市场中的主要产品，占全球销售额20%以上，在日本和美国分别占26%和24%。电视游戏持续增长，把任天堂和世嘉两家主要制造商推到玩具业的首脑地位。

任天堂的销售额为45亿美元，使它成为世界上最大的玩具公司；其次世嘉的销售额为28亿美元，领先于孩之宝和马特尔两家公司；马特尔和费希尔——普赖斯完成合并后，销售额将达25亿美元。欧洲最大的公司是乐高，其销售额刚超过10亿美元，综合上述五家公司，占全球市场三分之一的销售额。

电子游戏入侵电视

一个十分特别的电视台已[illegible]

[illegible]播

[illegible]

协议，成立"世嘉电视台"，每天24小时不断播放世嘉的100多种电子游戏。

只要发烧友们家中备有一台世嘉的"创世纪"电子游戏机，再加上一具特别转接器，就可接收该电视台的"节目"，只需每月缴纳20美元月费即可。

除了已推出市面的电子游戏外，"世嘉台"还会为发烧友们介绍即将推出的游戏项目及一些受欢迎的游戏。而新的电子游戏在市面商店发售后几个月内，亦即进入电视台播送。

美国的有线电视公司已经注意到电脑软件的潜力，因为它们可提供互动式娱乐，有别于电视节目一贯的"单向"娱乐形式。电视机从此成为真正的"电子游戏机"了。

电影加入到互动的行列

随着互动娱乐(如电视游戏)的诞生和普及，电影公司终于觉察到这市场之巨大潜力。

1993年圣诞，好莱坞的电影工作者首次与电脑专家合作，推出一部大型的互动电影《零度得斯》。说它是电影也许不大贴切，因为它其实是一套由真人主演的电视游戏，说它是由观众主导的剧情动作片亦无不可。

电影内容大致讲述一个小镇被[illegible]

[illegible]

若观众反应快，枪法准，外星人便会倒地而死；若观众反应慢，外星人便会跑掉，甚至还击。观众的枪法将主宰剧情的发展及小镇的命运。

电影趋向电视游戏化的现象方兴未艾。美国派拉蒙公司将于两年内推出50部适合CD－I播放机播放的电影。其中三部属于互动性电影，让观众参与。其他好莱坞电影公司也酝酿拍摄互动电影取代传统电子游戏使用的电脑动画，其中动作片明星施瓦辛格和史泰龙也将参与这类电影的演出。

在不久将来，游戏、清谈节目、话剧、广播剧都会采用互动的形式。

激光交战靶场开打

大型室外电脑控制的激光交战靶场最近在南京古林公园建成并对外开放，成为南京青少年的一个好去处。这座名为凌云激光枪战娱乐城的激光靶场由江苏省放手电视厅方大塔公司与古林公园联建，占地6000平方米，投资近百万元，城内设有堡垒、吊桥、暗堡、丛林和铁丝网迷宫、交战双方身着战服，手持仿真激光冲锋枪或手枪，在计算机实时控制下完成各种射击和防守活动，每次可容纳40人游戏。战斗结束后，计算机可打印出战斗减员、弹药消耗和命中记分结果等记录，效果逼真，实为一种军事游戏和射击竞[illegible]

[illegible]

美国游戏机和微机近十年产量

单位：万台

品种＼年	1984	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1988	1989	[illegible]	1991	[illegible]	[illegible]
游戏机	312.5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	820	1060	[illegible]	[illegible]
大型电子游戏机	—	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	15	15	15	15
微型计算机	261.8	[illegible]	329.7	408.1	599	653	705	754	872	1025

译\器具（美）1994年第4期　APPLIANCE APRIL 1994

93年日本游戏软件评奖揭晓

在日本软件大奖实施委员会主持下，对日本1993年正式出版的游戏软件进行了评比，其结果现已揭晓。

在这次评比中，《杜乃柯大冒险》获得大奖，《A行列车IV》(PC—9801版)获得最优秀作奖，《传说中的奥卡巴杜尔》、《梦见馆物语》、《浪漫沙加》和《阿拉丁神灯》等四部作品荣获优秀作品奖。其中，《AIV》讲的是从铁路经营为中心进行大都市开发的故事，其玩者层暂定为成年人。四部优秀作品全是家用游戏机软件，其中《传说中的奥卡巴杜尔》评价最高。从风格上看，《浪漫沙加》是RPG游戏，《梦见馆物语》是冒险游戏，《阿拉丁神灯》是动作游戏，风格多样，种类繁多。另外还有读者奖。所有受奖作品都有自己的个性，反过来说是因为具有个性才获奖也不算过火。

世嘉要建娱乐园

据有关资料载，世嘉要在"好莱坞"多功能演播厅里建造一座娱乐部。虽然还没有公布详细计划，但世嘉公司希望这座娱乐园规模能在30000到50000平方英尺之间。

另外，世嘉还计划今年在日本本土建两座"高技术街机型游戏机游乐园"。世嘉拥有众多的用户和价值550万美元的技术资助项目——在拉斯维加斯的现代化开放的鲁索尔饭店建一个艺术基地。

3DO降价

3DO公司削减了Panasonic's "REAL 3DO Multipluyer"的售价。去年10月售价是699.95美元现在已经降到499.95美元。这种降价必将影响到日本商的售价。在日本，原来价格是79800日元(约合712美元)，现在降到了54800日元(约合500美元)。

《街头霸王Ⅱ》将搬上银幕

日本CAPCOM宣布：影星金柯劳德在即将开拍的《街头霸王Ⅱ(SFⅡ)》上施展才华。《死亡地狱》中的国家级明星陈均正在被选为女主角，也有可能选择李淳。

手持型游戏机将彩色化

今年六月任天堂生产的手持型游戏机将彩色化，而超任机主将能够在TV上玩手持机的游戏。任天堂的超级手持型游戏机是一种带手持型机转接器的超任卡。这种卡内装绘画程序能使玩者给手持机游戏加上色彩。新的超级手持游戏机游戏(GB游戏)将能显示出256种颜色。《大金刚》将是第一部。

美国苹果公司推出三合一电视

为了将市场进一步扩大，美国苹果(Apple)计算机公司将推出三合一Macintosh TV，结合电视、微机和CD音响播放功能于"一机"。

除了当成微机，具有Word Processing、Spread Sheet和DataBase等软件配置外，Macintosh TV为一14英寸彩色电视，可外接录像机、摄像机、电视游乐机。另外，新的Machcintosh TV备有一个可读光盘(CD—ROM)，因此可存贮大量信息。

苹果计算机公司表示：通过Macintosh TV推出，希望能更了解消费市场的需求，以做为日后产品开发的参考。

(遗)

美SGI与日NTT合作开发多媒体系统

美国SGI与日本NTT公司签订了合作研制双向多媒体系统的技术协议。具体项目为，利用光纤网络传输信息量大的优点，开发面向广大观众的点播式(Video on demand)多媒体播放系统软件及所需装置。计划于明年秋可实际用于多媒体通信。此外，两公司还将合作开发ATM(异步传输模式)交换技术，将NTT先进的光纤网络技术与SGI的三维图形数字处理技术相结合，研制采用光纤的通到每个家庭的先进多媒体服务系统。除了点播录像系统外，两公司还将研制家庭购物、电视教学、远距离诊断医疗等先进系统。由于光纤可比同轴电缆传送更大容量的信息，有助于开发出用户端可操作性强的系统。例如，先进的家庭购物系统，可达到身临其境的水平，就好像用户在商店架上挑选商品一样。采用先进的三维图形技术就可实现这一目的。

"尼红"出资购买GAME游戏软件编制显现曙光

近日尼红软件(北京)有限公司刊登广告，出价10万元诚购游戏软件，这在大陆尚属首次，已引起行家重视。该公司对欲购买软件要求：(1)要求创意新颖独特无侵权行为；(2)在IBM PC及Macintosh机上开发使用，其它机种亦可；(3)附使用说明，简要开发过程及市场潜力介绍；(4)经审查合格，该公司将以10万元人民币购买其著作权及源程序。虽然购买结果尚难预计，但此举无疑为大陆游戏软件业打了一针兴奋剂，将对行业发展起到积极的促进作用。

编读往来

第一次握手

经过了一段拼命三郎式的紧张忙碌，创刊号终于与读者见面了。按理说，这些累趴下的编辑们该轻松一下了，但我们却轻松不起来，因为我们还处于一种期盼之中。期盼什么，那就是读者的来信。

许多读者来信为本杂志的创刊叫好，如上海的车海峰在来信中这样写道："**自收到《家用电脑与游戏机》杂志后，我和几位朋友就争相传阅，爱不释手。**"广西读者黄仕伟则称本刊为"**雪中送炭**"。北京读者林涛在信中说："**这本杂志给他的印象是集趣味与科学于一身，内容详实、讯息量大。**"

面对这些溢美之词，我们全体编辑人员即高兴又不安，高兴的是编辑们的辛勤劳作终于得到了众多读者的承认和肯定，这是最令编辑们值得欣慰的事，这种喜悦的心情与农民丰收后的感受无别。不安的是，这本刚刚创刊的杂志毕竟是刚刚破土而出的嫩芽，它还有许多缺憾有待完善。在未来的岁月中，它能否经得起风雨并茁壮地成长起来，这一切有赖于作者的支持，有赖于全体编辑人员的不懈努力，更有赖于广大读者特别是电子游戏迷们悉心指教和热心帮助。因此，我们诚恳的希望亲爱的读者继续来信表述自己的意见和建议，以便文章的内容、版式设计的样式更贴近读者。

我国由于地域辽阔，各地区经济发展与消费水平参差不齐，这自然使各地区的游戏市场、游戏文化的氛围迥然有异。在来信中，一些读者强调**以介绍任天堂节目攻略为主**，另一些读者则呼吁**增加世嘉节目的玩法与新卡介绍**，更有一些弃世嘉而喜"超任"的一族愿在"新航线"里作观光客……。面对这一众口难调的反映，确实让我们在编排栏目的比重上颇费心思。电子游戏传入我国已持续多年，并且热浪不止。尽管有少量杂志基于这种消费需求辟出版面来刊登此类文章和攻略秘技，但仍与众多游戏迷的要求相距甚远。大量的海内外信息、不绝的热门话题、如江如河的游戏软件群，多机种并存的格局，确实使《家用电脑与游戏机》面临"瓶颈"，即可供编辑的内容实在太多，而我们只有 48 个版面。为了不负读者的愿望，平衡各方面的意见，编辑们唯一的选择是把版面安排得满满的。好在杂志是一个连续性的出版物。你不妨把我们的刊物看作一辆奔向信息社会的电脑与 GAME 列车。搭乘它，你我将共赏新文化地平线的万千气象。

还有一些读者在来信中说，**这本杂志里刊登电脑内容的文章太少**，纷纷提出中肯意见。其实，这也是本刊费神琢磨的一件事。必须强调指出，个人电脑在中国家庭的普及率远不如游戏机那么显著，全社会对电脑的健全认识还有待提高。电脑确实是一件好东西。本刊为其摇旗呐喊也是义不容辞。但我们以为，从电脑游戏的视点切入，来展示一下这里的种种神奇和美丽，是否可以进化出一条普及电脑的新路线。因此，在本期文章里，我们选登了《F—117 操作指南》一文，并将游戏流程中最精彩的场景拍成照片放在文章里。也许他能激发你购买电脑的兴趣。其实，撰写《F—117》的赵庆清先生正是通过玩电脑游戏而将 DOS 等各项电脑操作技巧玩于掌股的。这个例子绝非个案，它源自一个古老的常识——兴趣是最好的老师。

在众多来信中，有很多读者**希望本刊开展游戏机、游戏卡以及电脑、电脑软件的邮购业务**，我们十分理解读者可望而不可及的急迫心情，经研究和联系，我刊正式委托北京虹岛电脑公司为本刊读者提供邮购服务。具体联系方法见本期第 24 页广告。读者朋友这方面的要求，尽可与该公司联系，我刊将依据"质量可靠、价格合理、发货及时"三项原则督促邮购服务工作，解决有关问题。

另有一些读者提出了各自的要求和具体问题，对此我们力争作到有问必答，对典型问题在刊物上回答，对个别问题回信解答。

面对不少朋友因刊期过长（双月刊）而表示的失望，我们可以高兴的告诉大家，本刊从 1995 年起改为月刊，并交邮局发行，价格不调，届时大家不必再等 60 天才见一期了。

七月流火，又一轮拼命三郎式的紧张，第二期稿件如期付印，我们仍将处于静静的等待之中……。读者的来信仍将是编辑们的精神支柱，它将激励我们将电脑与游戏世界最精彩的一面呈现在读者——您的面前。

本刊编辑部

（订刊地址见首页，邮费免收）



電腦不僅僅會打字
小教授FDC－9850磁盘式中英文电脑学习机
小教授
XIAUJIAOSHOU
○ 獨具磁盤趨動器存貯文件
○ 88鍵標准鍵盤
○ 標准打印機接口
○ 標准游戲長插槽
○ 丰富多采的軟件支持
天津市新星電子公司
地 址:天津市新技術產業園區
通訊處:天津市55信箱
電 話:(022)3366277.3368342
傳 真:3366276
NEWSTAR
COMPUTER
真正的电脑高档的学习机



国内统一刊号:CN11—3450/TP

定价:2.80元